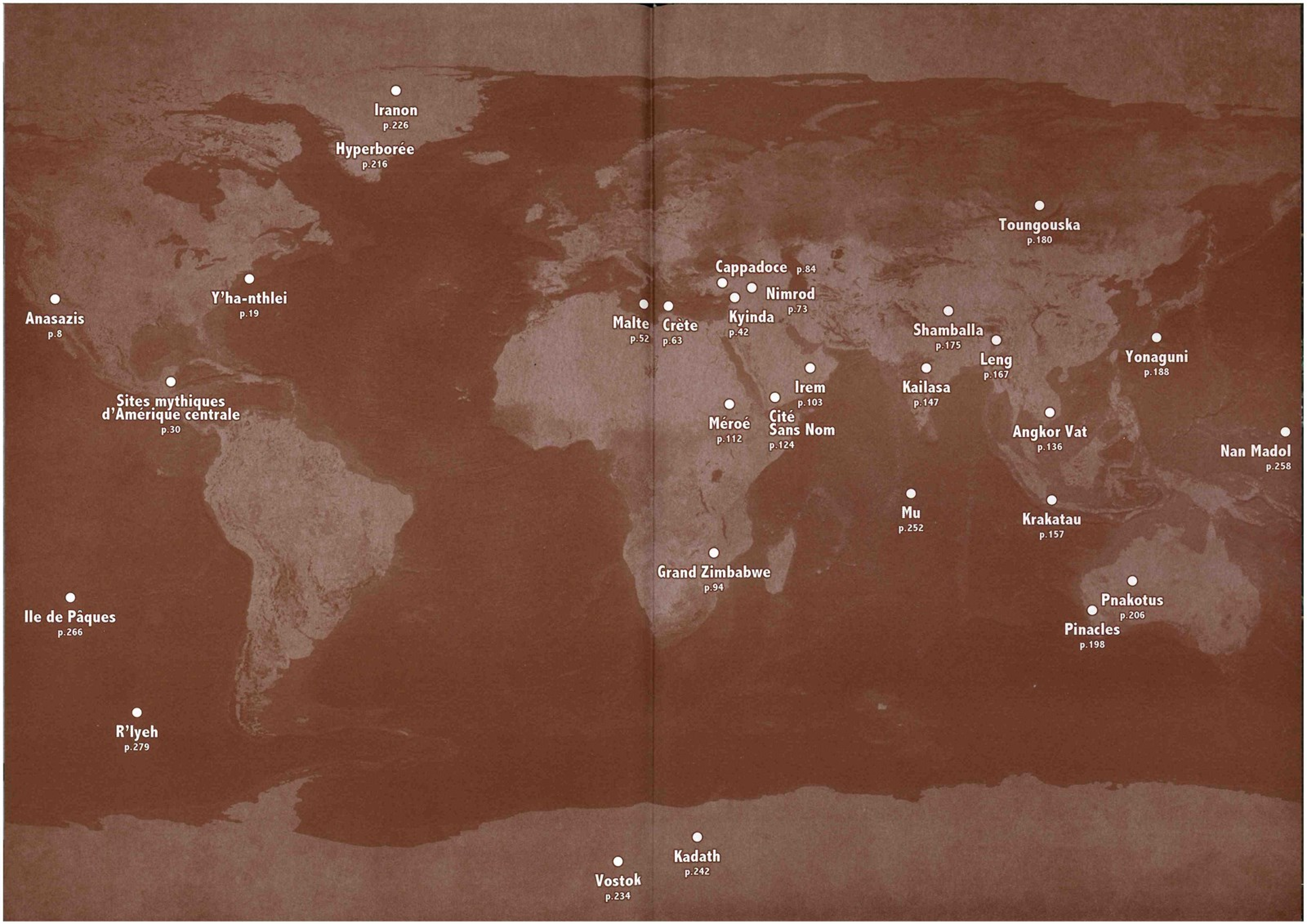
Terra Cthulhiana



L'Appel de CTHULHU©

ÉDITIONS SANS-DÉTOUR




Iranon
p.226
Hyperborée
p.216
Toungouska
p.180
Cappadoce p.84
Nimrod
p.73
Kyinda
p.42
Y'ha-nthlei
p.19
Anasazis
p.8
Malte
p.52
Crète
p.63
Shamballa
p.175
Leng
p.167
Yonaguni
p.188
Irem
p.103
Kailasa
p.147
Sites mythiques
d'Amérique centrale
p.30
Méroé
p.112
Cité
Sans Nom
p.124
Angkor Vat
p.136
Nan Madol
p.258
Mu
p.252
Krakatau
p.157
Grand Zimbabwe
p.94
Ile de Pâques
p.266
Pnakotus
p.206
Pinacles
p.198
R'lyeh
p.279
Kadath
p.242
Vostok
p.234



6e ÉDITION FRANÇAISE

Terra Cthulhiana

DES MONDES ET DES ÉPOQUES
OÙ L'HISTOIRE EST FAITE DE LÉGENDES

PAR
Nils Bross, Marc Buscher, Günther Dambachmair, Stefan Geisler,
Tobias Hamelmann, Jochen Hinderks, Martin Janssen, Jens Peter Kleinau,
Peer Kröger, Christopher Lang, Stefan Morisse, Rainer Nagel,
Matthias Oden, Carsten Schmitt, Peter Schott, Steffen Schütte,
Tim Scharnweber, Jens-Christian Seele & Jan Christoph Steines

Éditions Sans-Détour

Howard
Phillips
Lovecraft

Auteur
Érudit
Gentleman

Né en 1890
Décédé en 1937

Pour la version allemande

Pegasus Press

Auteurs : Nils Broß, Marc Buscher, Günther Dambachmair, Stefan Geisler, Tobias Hamelmann, Jochen Hinderks, Martin Janssen, Jens Peter Kleinau, Peer Kröger, Christopher Lang, Stefan Moriße, Rainer Nagel, Matthias Oden, Carsten Schmitt, Peter Schott, Steffen Schütte, Tim Scharnweber, Jens-Christian Seele, Jan Christoph Steines

Cartes : Kjell Erdmann, Samar Ertsey, Thorsten Heine, Daniel Jödemann, Aljoscha Nett, Chris Schlicht, Kim Schneider, Norbert Struckmeier, Jens Weber

Recherche iconographique : Julia Erdmann, Carsten Schmitt, Peter Schott, Steffen Schütte

Direction d'ouvrage : Frank Heller

Direction de collection : Jan Christoph Steines

Pour la version française

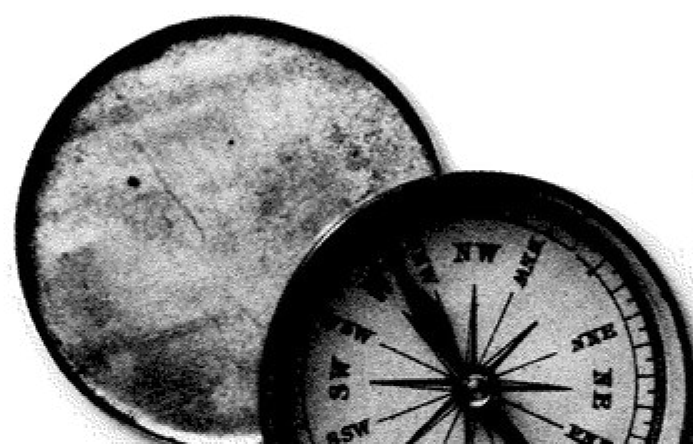
Traduction : Brünhilde Lucas
Relecture : Elise Lemai
Maquette & couverture : Christian Grussi
Illustration d'H.P. Lovecraft : Loïc " Greencat " Muzy

Imprimé en Allemagne • Westermann, Zwikau

ISBN : 978-2-917994-42-9
Édition et dépôt légal : mars 2012

WWW.SANS-DETOUR.COM

Table des matières





Préface

Des ruines envahies par la jungle, des continents ayant sombré dans les mers, des villes englouties par le sable des déserts. Tous sont des témoins de temps révolus (et en partie oubliés). Bien avant que l'être humain n'apparaisse sur Terre, des êtres puissants dominaient nos planètes. Ces êtres, ces dieux, créèrent, bien avant les éons, des merveilles inconcevables et de gigantesques villes pour eux-mêmes et leurs suivants. Des restes, en ruine mais encore impressionnants, sont la preuve des cultures disparues depuis longtemps, car l'être humain lui aussi (souvent dans son adoration pour ces dieux) a laissé des traces derrière lui.

Cet ouvrage transporte les explorateurs audacieux vers d'innombrables lieux mythiques du globe ; dans les plus hautes montagnes et les plus grandes profondeurs, dans les déserts de glaces infinis et les mers de sable brûlant, dans les jungles inexplorées et les zones laissées à l'abandon. Partout, le besoin de découverte et la curiosité de l'être humain vont révéler ce qui n'était connu jusque là que par quelques initiés : l'humanité n'est pas le haut de la hiérarchie de la création, mais seulement une toute petite roue dans l'énorme engrenage de *Terra Cthulhiana*.

Terra Cthulhiana vous conduit vers des villes archéologiques et des lieux mythiques tout autour du globe, bien que cet ouvrage ne puisse les présenter tous. Les villes décrites ont été sélectionnées selon les critères suivants : les lieux devaient tout d'abord ne pas être trop connus, car pour les villes archéologiques les plus connues (par exemple Stonehenge ou les pyramides de Gizeh), les descriptions existantes et les interprétations narratives sont la plupart du temps très fournies. Deuxièmement, les lieux devaient être situés de telle sorte qu'un voyage ou même une vraie expédition serait nécessaire pour les trouver. Troisièmement, seules les villes offrant un potentiel particulier pour des histoires intéressantes et des aventures palpitantes ont été retenues.

Dans les sujets, il n'y a pas de référence aux autres publications de ***Cthulhu***. Si vous cherchez de plus amples informations concernant les êtres mythiques, les livres occultes, etc., les œuvres suivantes des *Editions Sans Détour* sont recommandées : le *Malleus Monstrorum* (Créatures du Mythe), et le *Necronomicon & Autres ouvrages Impies* (Livres et artéfacts du Mythe).

Julia Erdmann
Rédactrice

Les explorateurs de Terra Cthulhiana

Nils Broß est l'auteur de l'article concernant Nan Madol, la ville sans nom, et le thème du monde des cavernes. L'article sur Yonagumi a été écrit par **Marc Buscher**. **Günther Dambachmair** jette un regard pénétrant sur les pueblos anasazis, la Crète et l'héritage des Mayas, des Incas et des Aztèques. **Stefan Geisler** écrit, en collaboration avec **Steffen Schütte**, l'article concernant la Terre Sainte. **Tobias Hamelmann** est le co-auteur, avec **Jochen Hinderks** et **Martin Janssen**, et avec le soutien de **Steffen Schütte**, des articles sur les cavernes d'Ellora et le temple de Kailash, le Désert des Pinacles et le thème des pyramides. **Jens Peter Kleinau** a contribué à l'article sur Nemrut Dağı. Les articles concernant Mu et R'lyeh sont sortis de la plume de **Peer Kröger**. **Christopher Lang** a présenté Irem et Lomar. Le texte de **Stefan Moriße** concerne l'ancienne forteresse de la montagne Karasis. Les articles sur Malte et les thèmes d'Artus et des astronautes antiques sont relatés par **Rainer Nagel**. **Matthias Oden** a apporté ses lumières à la mythique Shamballa. **Carsten Schmitt** s'est chargé de l'article sur Tunguska. **Peter Schott** a fait la description de Kadath l'Inconnue, du plateau de Leng et de la ville des Profonds, Y'ha-nthlei. **Steffen Schütte** a présenté Krakatau, les cavernes en tufeau à Kappadokien, les temples d'Angkor Vat et les pyramides de Meroe. **Tim Scharnweber** invite à un petit voyage sur l'île de Pâques. **Jens-Christian Seele** amène un nouvel éclairage sur le lac Vostok en Antarctique, Pnakotus, la ville de la Grand Race en Australie, ainsi que la relation immémoriale des chevaliers de l'Ordre des Templiers et des Assassins. **Jan Christoph Steines** s'est penché sur le Grand Zimbabwe ainsi que l'Hyperborée reculée.





L'Amérique du Nord



Dans les palais des Anciens

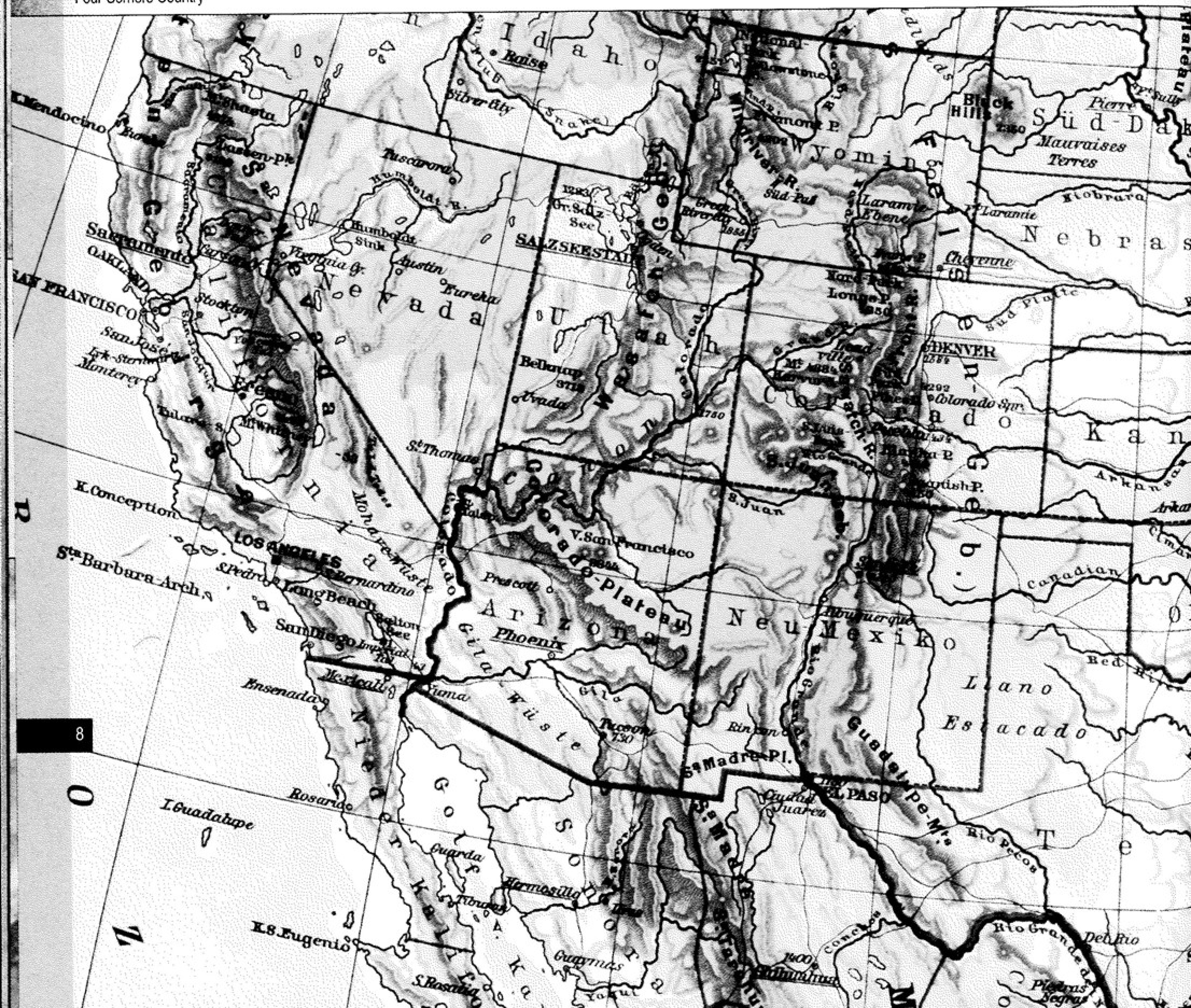
Les pueblos anasazis dans le « Four Corners Country »

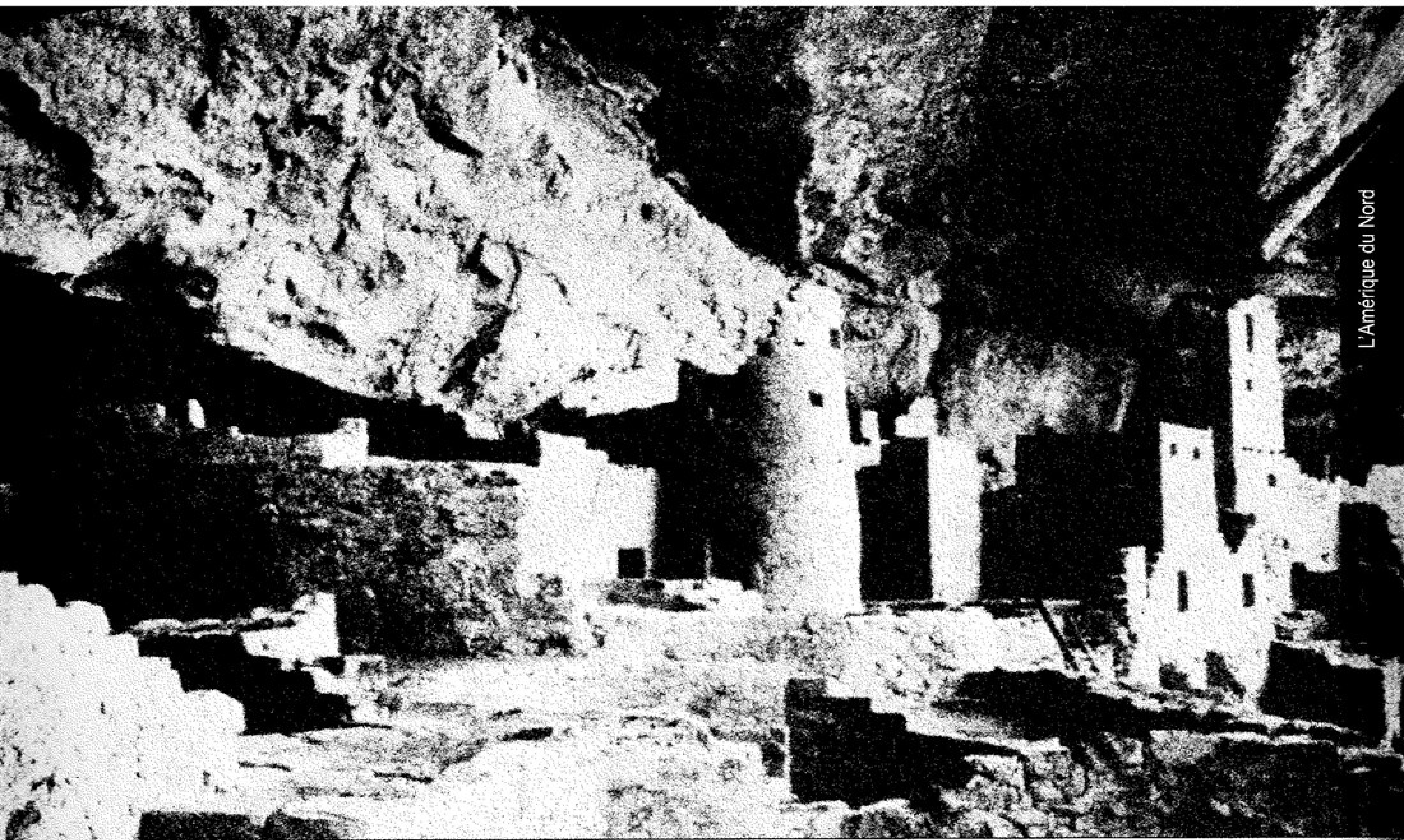
« La route entoure presque totalement le Chaco Wash. Elle ressemble à un collier, dont les perles sont des villes mortes : les grands pueblos de l'époque classique [...] d'une culture remarquable. Le choc de découvrir quelque chose de si vieux et grandiose dans une région aussi aride est fulgurant. Au nord du Rio Grande, il n'y a pas de ville d'importance archéologique qui serait plus impressionnante et monumentale. »

Erika Shelby, *Road Scholar's Journal*

L'ouest de l'Amérique du Nord offre bien plus que les clichés et lieux communs des innombrables westerns. Dans le « Four Corners Country » comme il est appelé, là où les états de l'Arizona, de l'Utah, du Colorado et du Nouveau Mexique sont limitrophes, on ne trouve pas seulement des paysages d'une singularité à couper le souffle, mais également des traces de colonisation protohistorique. Ici, dans ces gorges et ces canyons, les Indiens Pueblo ont laissé des colonies et des refuges dans les montagnes rocheuses. Certains peuples indiens vivent toujours dans ces zones arides et pratiquent leurs religions et rites anciens. Cependant, leurs ancêtres, le peuple fondateur de cette culture, qui prendra plus tard le nom d'« Anasazi », a brusquement disparu au cours de l'Histoire. Seule l'architecture monumentale, les impression-

Four Corners Country





Le Cliff Palace s'enfonce profondément dans la roche

nants pueblos comme, par exemple, le Pueblo Bonito ou le Cliff Palace, sont à ce jour les témoins de leur existence passée. Même les Espagnols ont laissé leurs traces tôt dans l'Histoire, lors de leur recherche des dénommées « cités d'or de Cibola ». Pour tous les archéologues, historiens et collectionneurs d'antiquités, cette région est une vraie mine d'or. Dans le sable du désert et dans les éboulis des canyons, les personnes effectuant des fouilles peuvent faire toutes sortes de trouvailles intéressantes ; des casques rouillés de conquistadores espagnols, des pointes de flèches taillées avec art, de la vannerie bien conservée, et d'autres choses plus anciennes et bien plus inquiétantes.

Des tous premiers peuples indiens ayant colonisé les canyons du « Four Corners Country », seules les habitations demeurent. Leur nom espagnol de pueblo (village) ne rend pas le moins du monde justice à ces constructions. Les anciens sites pueblos sont des monuments imposants : Pueblo Bonito, Cliff Palace, Square Tower Pueblo et Batatkin sont toujours aussi impressionnants, même en comparaison avec l'architecture moderne. Certains d'entre eux ont été érigés en altitude, sur les pentes vertigineuses de la roche des mesas, et d'autres dans le creux des profonds ravins. Le cœur des cités de la région du canyon Chaco et de la Mesa Verde étaient, de plus, reliés par un réseau de rues dont la longueur est estimée à deux mille quatre cents kilomètres.

Le Cliff Palace, sur la Mesa Verde, est un pueblo anasazi typique. La Mesa Verde est une montagne déchiquetée et sauvage au sud-ouest du Colorado, couverte en grande partie d'épaisses forêts de pins. Les plus hauts sommets atteignent deux mille six cents mètres au-dessus du niveau de la mer, et les gorges entourées de parois de soixante mètres ne sont pas rares. Dans l'une de ces falaises, à une hauteur de vingt mètres environ, protégées du vent et des intempéries, se trouvent les ruines d'un site Pueblo en bon état de conservation, comprenant deux cents pièces de vie et plus de vingt-cinq chambres de cérémonie circulaires (kivas). Les pueblos ont été érigés en pierre par les Anasazis, qui ont utilisé comme mortier un mélange de sable, d'eau et de torchis. Des maisons individuelles ont ainsi été construites, toutes en communication les unes avec les autres, non seulement mitoyennes, mais également les unes sur les autres, de sorte que le site dans son ensemble présente une forme de terrasse. On peut considérer le pueblo comme une gigantesque « méga-construction ».

La construction des pueblos laisse supposer qu'il s'agit de forteresses construites pour la protection ou la fuite, car il n'y avait pas de porte et simplement d'étroites fenêtres. L'entrée se faisait par le toit pour chaque habitation et était verrouillée par une trappe. En cas d'attaque, l'ennemi devait tout d'abord escalader le bâtiment jusqu'au toit pour entrer. Puisque les habitations étaient disposées en terrasse, l'attaquant pouvait être à son tour pris pour cible depuis le toit de l'habitation suivante. En outre, une grande partie des importants pueblos a été construite dans des lieux inaccessibles. La question qui se pose alors est : de quoi les Anasazis, qui ne craignaient par ailleurs aucun ennemi, avaient-ils une telle peur, pour ériger leurs habitations à une hauteur aussi vertigineuse et d'une manière aussi facile à défendre ? Était-ce la peur des anciens dieux, ou même des nouveaux ? Craignaient-ils leurs semblables ?

« Le Pueblo Bonito couvre une surface de plus de trois arpents ; le plan du site est semi-circulaire et sa partie sud fait 581 pieds de long. Il y a, rien qu'au niveau du sol, presque trois cents pièces ; des pans des murs extérieurs sont encore debout aujourd'hui. À son apogée, le Pueblo Bonito comprenait environ huit cents pièces et abritait entre douze et quinze mille individus. »

Neil Judd, archéologie américaine, conférence académique, 26 avril 1927

CLIFF PALACE

« Nous ne devrions pas seulement admirer les ruines majestueuses, l'architecture extraordinaire, le paysage époustouflant et la conception artistique de génie, mais aussi et surtout le développement politique et économique unique qui s'y trouvait. »

Douglas Schwartz, archéologue américain

N

BALCONY HOUSE

MESA VERDE

Le Pueblo Bonito, mentionné précédemment, est d'un autre type de construction que le Cliff Palace, et se trouve à la limite nord du canyon Chaco. Il a été construit au pied d'un écueil de grès jaune et est considéré comme le plus grand site pueblo de la culture des Anasazis. Ce qui est remarquable, c'est que ce site a été aligné avec précision sur les points cardinaux. Le mur sud court le long de l'axe est-ouest et l'axe nord-sud passe au milieu de la grande kiva, la chambre de cérémonie. Aux équinoxes de printemps et d'automne, le rayon du soleil se confond à son lever et à son coucher avec le mur extérieur. Les Anasazis se sont visiblement beaucoup intéressés au ciel (et à l'univers en général).

Pueblo Bonito possède l'une des plus grandes kivas. Ce sont de grandes chambres de cérémonie pouvant être partiellement enterrées. On s'y rencontrait pour s'échanger les nouvelles, pour les activités artisanales ou tout simplement pour passer du temps en société. Cependant, la grande kiva tient une place mythique à Pueblo Bonito. Semi-enterrée, elle symbolise le lien entre les être humains et la Terre Mère nourricière, et un trou effectué dans le sol, qui conduisait beaucoup plus profondément encore, représentait l'accès aux enfers.

Ce n'est qu'en 1888 que le pueblo de Cliff Palace a officiellement été découvert, par des blancs, deux gauchos à la recherche de leurs bœufs qui s'étaient échappés. En 1906, l'ensemble de la zone entourant la Mesa Verde a été classée parc national. En effet, d'autres trouvailles archéologiques intéressantes ont été faites : des villages indiens abandonnés, des bris de céramique, des pointes de flèches et des cavernes aménagées, témoins d'une civilisation évoluée. Cette culture sera connue plus tard sous le nom d'« Anasazi ». Anasazi est un mot navajo, qui ne décrit pas une ethnie particulière, mais plutôt un peuple et son mode de vie. Traduit dans notre langue, Anasazi signifie « les Anciens », ou également « les anciens ennemis ». La désignation d'Anasazi n'a été usitée dans les cercles scientifiques qu'à partir de 1936, lorsque l'archéologue Alfred Vincent Kidder proposa ce nom traditionnel comme terme collectif pour les cultures anciennes de vanniers et de potiers des habitants de pueblos primitifs. Il est d'ailleurs étrange qu'on n'ait retrouvé que très peu de restes organiques de ces ancêtres de tous les Indiens Pueblo, qui auraient pu expliquer les reliquats de leur culture. En revanche, ceux qui ont été découverts étaient plutôt dérangeants. Il semble aujourd'hui encore que les Anasazis ont disparu de l'Histoire du jour au lendemain.

Cette disparition inexpliquée d'un peuple entier a entraîné de nombreuses spéculations encore très vivaces à ce jour. Le célèbre incident de Roswell, près de la base militaire de l'armée de l'air américaine (Nouveau Mexique) en 1947, selon lequel le gouvernement américain serait entré en possession d'un OVNI qui s'était écrasé, a contribué à faire le parallèle entre les Anasazis, les OVNI et les technologies extraterrestres. De même, la proximité avec Los Alamos, le laboratoire de recherche américain secret, dans lequel la première bombe atomique a été développée, invita à toutes sortes de spéculations. Il y aurait au FBI plusieurs dossiers X sur le thème « Anasazi ». Selon d'autres théories, le peuple des Anasazis aurait été exterminé par des Aliens, ou bien il aurait quitté la Terre par une porte des étoiles et serait parti à la conquête de nouvelles planètes. Toutefois, aussi lentement et à contrecœur que ce fût, même l'archéologie sérieuse en vient à la conclusion que la fin des Anasazis est entourée de mystères et que la vérité concernant leur disparition pourrait bien être encore plus étrange que ce que les ésotériques et les personnes convaincues de l'existence des OVNI ont imaginé jusqu'ici. Il est bien possible que l'expression « englouti par la terre » soit bien plus qu'une métaphore. Surtout en ce qui concerne le mot « englouti »...

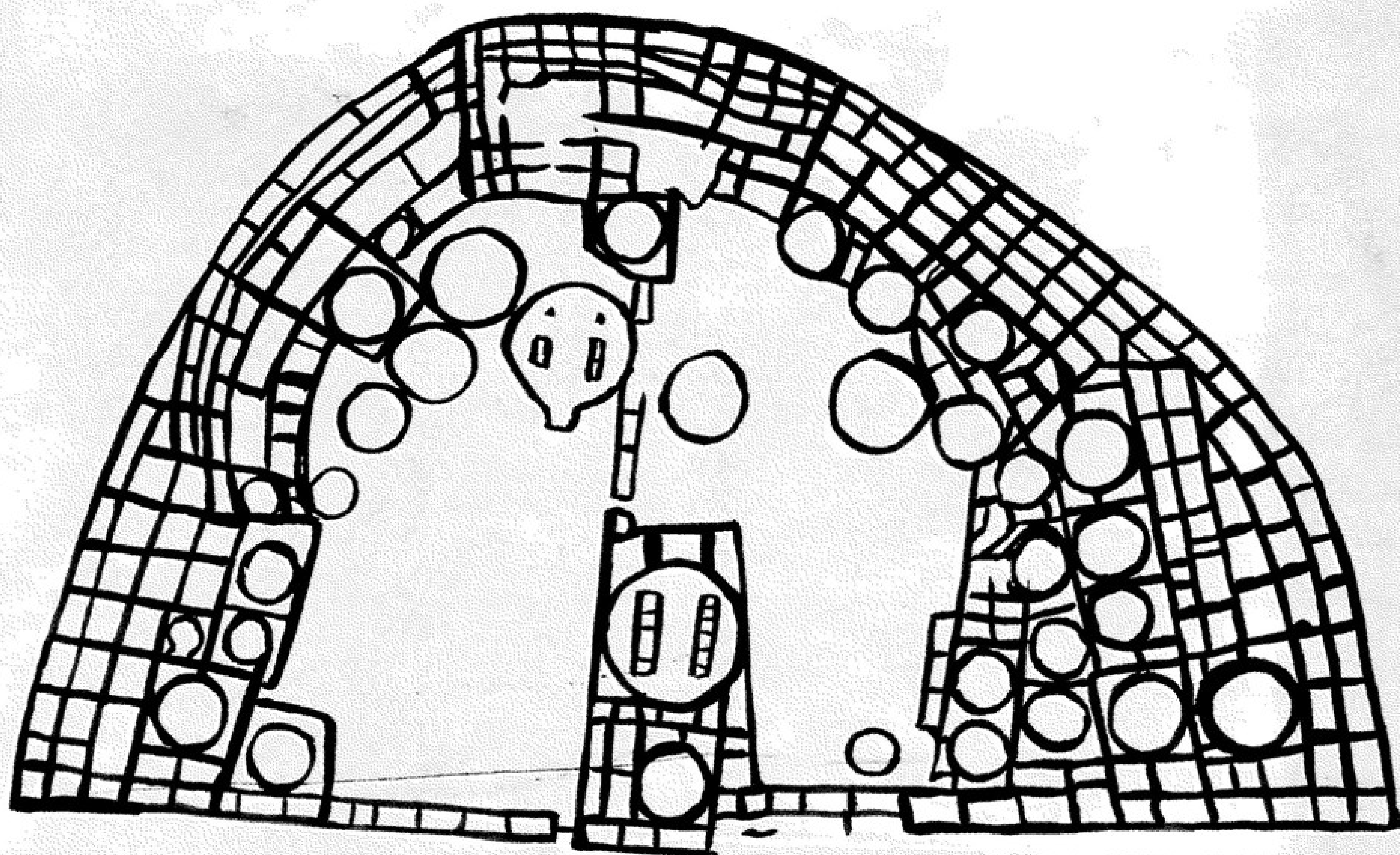
Un regard sur le passé apporte peut-être une meilleure compréhension du mystère des Anasazis. Lorsque les premiers peuples nomades ont colonisé le continent américain il y a environ vingt mille ans, ils se sont adaptés à leur environnement. Ils sont devenus chasseurs, pêcheurs, cueilleurs ou agriculteurs sédentaires. Dans la région du « Four Corners Country », bordé par le Colorado, l'Arizona, l'Utah et le Nouveau Mexique, les cultures dénommées « basketmaker » s'y étaient établies cinq cents ans avant J.-C.. Ces autochtones au mode de vie nomade pouvaient déjà fabriquer d'excellents objets de vannerie, ornés de divers motifs et même de portraits primitifs. Dans la région aride des Mesas, certaines de ces vanneries ont pu être retrouvées en bon état de conservation. Ce n'est qu'à la période de la naissance du Christ que les poteries et la céramique s'imposent. Dans le même temps, le passage du cueilleur nomade à l'agriculteur sédentaire se produisit et on vivait dans des habitations creusées dans la terre ou dans des huttes primitives en torchis. C'est ainsi que commença la culture des Anasazis.

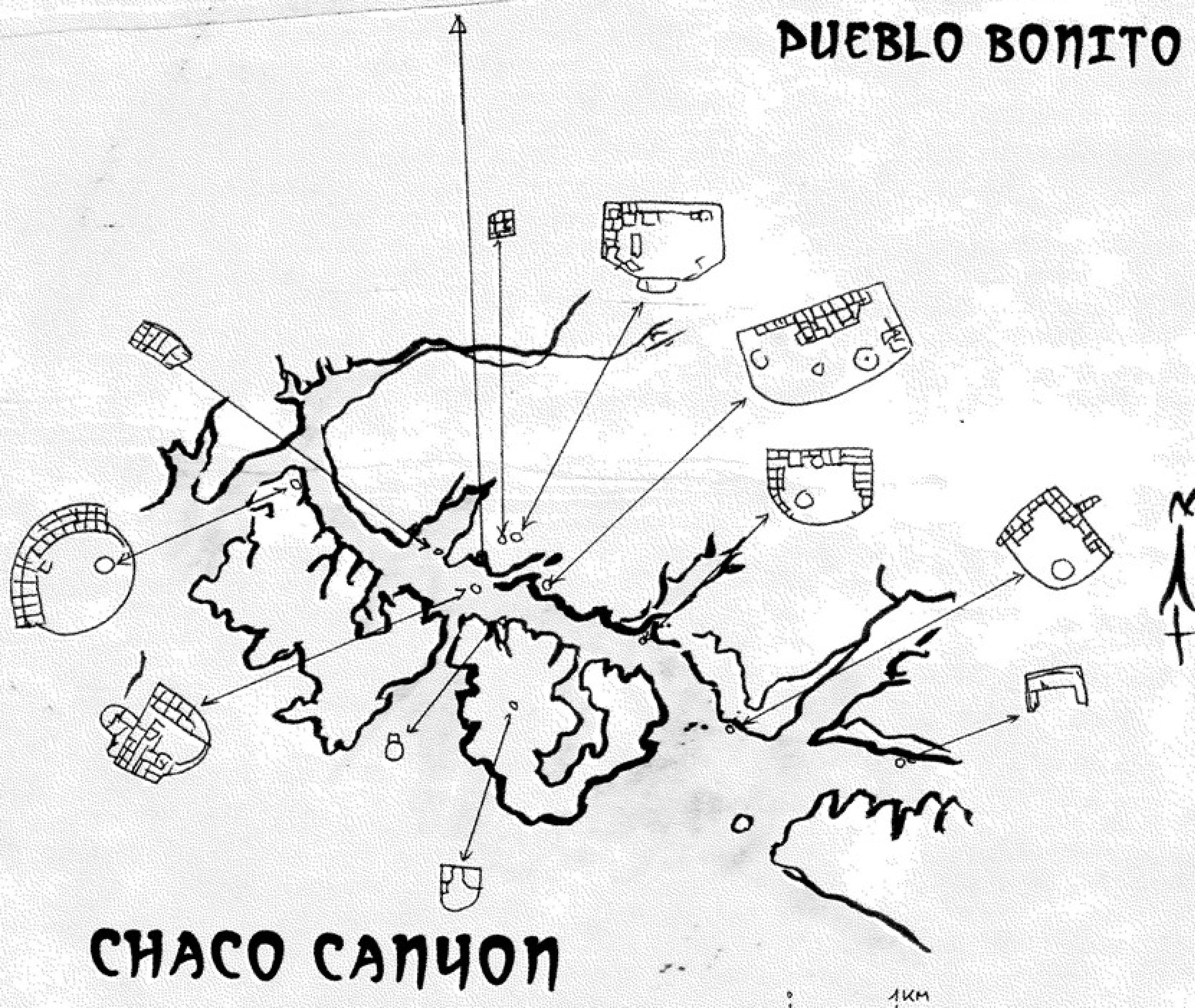
Aux environs de l'an 700, les Anasazis ont arrêté de construire uniquement des habitations enterrées. Ils utilisaient alors principalement des abris sous roche, qui servaient surtout pour le stockage des provisions en hiver. Ce furent les premiers Pueblos. Dans les siècles suivants, la population a augmenté grâce à une agriculture toujours plus efficace. On cultivait du maïs, des haricots, des courges et des tournesols. Une société naquit, basée sur la répartition du travail et présentant une structure complexe. Les Anasazis produisaient également diverses poteries, ainsi que des bijoux et des amulettes en turquoise et en argilite. Cependant, derrière la façade d'une culture évoluée en pleine expansion, une tare épouvantable n'allait pas tarder à s'installer.

Les Anasazis n'étaient pas seulement des cultivateurs de maïs vivant en paix, mais également

« Au cours de notre Histoire, les êtres humains se sont déplacés de lieux en lieux, se sont alliés puis séparés à nouveau, et nous avons consigné cela par écrit dans nos chants, nos histoires et nos mythes, car nous devons sans cesse nous souvenir que sans mouvement, il n'y a pas de vie. »

Dr Tessie Naranjo, sociologue et membre du pueblo de Santa Clara à Los Alamos





« Le premier cas de cannibalisme a été découvert à Pueblo Bonito. On en a ensuite retrouvé des traces à d'autres endroits dans le canyon, même dans l'un des plus anciens habitats de la période se situant autour de 900 après J.-C.. Jusqu'à aujourd'hui, nous avons découvert les ossements de presque trois cents personnes, hommes, femmes et enfants, présentant tous des indices de cannibalisme. Ils ont été retrouvés sur plus de trente sites différents dans la région de Chaco. Pour nombre de mes collègues, ce constat est loin d'être réjouissant, car ils considèrent le canyon Chaco comme une icône architecturale du sud-ouest américain. »

Professeur Christy Turner, bio-archéologue de l'Arizona State University

des conquérants sans scrupules, de véritables prédateurs menant de fréquentes campagnes de guerre contre leurs voisins. Déjà plus tôt, des ossements indiquant la présence de cannibalisme avaient été découverts. Les kivas, les centres sociaux et spirituels des pueblos, permettent de se rendre le mieux compte de la manière de penser des Anasazis. Des kivas, dont les murs sont peints de symboles d'une étrange absurdité et de figures primitives dérangeantes, ont été découvertes. Il existe également des kivas présentant un trou circulaire dans le sol, assez gros pour laisser passer un être humain de petite taille. Ces ouvertures servaient d'entrée aux enfers, refuge d'esprits particulièrement cruels. Un très grand nombre de kivas servaient sans aucun doute à des fins religieuses. Elles étaient réservées aux chamans qui initiaient leurs élèves et leurs adeptes au monde des esprits, ou exploraient la volonté des dieux. Certaines de ces pièces de rassemblement n'ont pas d'entrée visible, et ne sont accessibles que par des entrées secrètes depuis les zones d'habitation. La disposition de certains pueblos fait penser à un labyrinthe, les maisons semblant s'entrecroiser sans considération aucune vis-à-vis des proportions. À première vue, il est impossible de s'orienter dans les étroits passages. À l'origine, la religion des Anasazis s'apparentait vraisemblablement, à de nombreux points de vue, aux religions de la nature du reste des autochtones nord-américains. On vénérait le « Grand Esprit » et la « Grande Mère », les deux principes fondamentaux de la création et de la fécondité. De nombreux esprits, n'ayant pas toujours de bonnes intentions envers les êtres humains, se situaient plus bas dans la hiérarchie. Le chaman d'un peuple servait d'intermédiaire avec ce monde des dieux et des esprits, mais était également guérisseur, devin, prêtre et mystique. Cependant, les représentations religieuses des Anasazis se sont développées, ou plutôt, ont dégénéré. Rapidement, un autre point les différencia foncièrement de leurs voisins : ils mangeaient de la viande humaine ! Ils commencèrent également à utiliser la magie noire...

Selon les croyances des autochtones, presque tout dans la nature était animé par des esprits. Les ancêtres décédés pouvaient également apparaître sous la forme d'un esprit. Ces esprits ont été représentés pour la première fois chez les Anasazis sous forme de figurines taillées dans le bois, et dénommées katchinas. Des forces magiques et étranges étaient attribuées à ces figurines artistiques en bois. Une nouvelle religion qui supplantait l'ancienne ? De telles choses se passent rarement de façon pacifique. Bien plus tard, basé sur l'utilisation des poupées rituelles, se développa le culte des katchinas des Indiens Hopi, ainsi que la danse du serpent des Hopi, pratiquée avec des serpents venimeux vivants dans la bouche, qui est certainement une survivance d'un ancien rituel anasazi. Il fallut cependant de grands efforts pour isoler les racines de ces croyances, à l'origine (probablement) violentes, dans les mythes pacifiques des Hopi modernes.

Les Anasazis croyaient en l'existence parallèle de différents mondes. Le monde des esprits, le monde de l'éveil, le monde du rêve et le non-monde. Pour pouvoir expérimenter ces mondes ou parler avec les esprits, les chamans se mettaient en transe avec de la mescaline, une sève végétale du cactus de peyotl. Fut-ce leur dernière erreur, ou les Anasazis ne furent-ils que les victimes profanes d'une catastrophe climatique ?

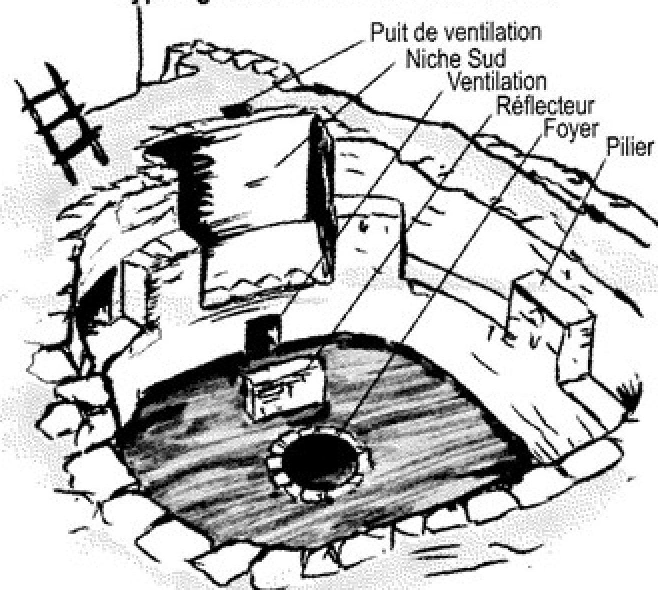
Dans les années 1150 à 1270, des périodes de sécheresse avérées se sont produites dans les régions occupées par les Anasazis. Selon les anthropologues conventionnels, elles auraient entraîné, avec la famine et l'arrivée d'autres cultures indiennes (Apache, Paiute, Yuma), la perte des régions d'origine des Anasazis, qui à cette époque avaient déjà dépassé le point culminant de leur culture. De nouvelles datations indiquent pourtant que les Anasazis avaient déjà disparu avant qu'un changement climatique important ne survienne. « Personne, à présent, ne parle d'une grande sécheresse », explique le Professeur Linda Cordell de l'université de Boulder/Colorado,

« Phénomène Katchina : rite religieux qui, d'après certains chercheurs, a fait partie intégrante de la société pueblo, lorsque les sécheresses et certainement les guerres ont rendu les régions de production traditionnelles des Anasazis inhabitables [...], les katchinas sont aujourd'hui encore une composante centrale des cultures pueblos. »

Manitou Cliff Dwellings : Anasazi – a Glossaire


La grande kiva de Pueblo Bonito

Typologie d'une habitation du Pueblo



« Le Grand Esprit est notre père mais la terre est notre mère. Elle nous nourrit. Ce que nous donnons au sol, elle nous le rend. Nous lui devons également les plantes aux propriétés curatives. Lorsque nous sommes blessés, nous allons voir notre mère et nous posons nos blessures sur elle pour nous soigner. »

Bedagi, le « Grand Tonnerre », orateur des Wabnabi, vers 1800

« la disparition des Anasazis reste jusqu'ici un mystère non résolu. » Mais peut-être pas. Le cannibalisme accompagné de la consommation de stupéfiants est plus qu'un simple indice de la dégénération collective d'une société. Les époux Turner, archéologues, ont peut-être également raison lorsqu'ils voient dans la disparition du peuple anasazi de son habitat, la conséquence d'une guerre civile inhumaine entre cannibales. Après l'examen d'un nombre incalculable de squelettes, les Turner pensent à un génocide brutal : en effet, les os examinés par les Turner appartiennent indubitablement aux Anasazis. Quant à savoir qui les a tués, cuits et mangés… le mystère reste entier.

Quand les chasseurs ont-ils été chassés ? Il existe quelques hypothèses : l'une d'elle, toujours préférée par les Turner, prend comme point de départ l'arrivée dans le canyon Chaco d'un nouveau groupe de guerriers venant des hautes plaines de Mexico et ayant établi leur propre empire. Ce régime n'était pas fondé sur le bien-être mais sur la brutalité. Les quelque trois cents squelettes de la région Chaco en sont la preuve. La fin peu appétissante d'un grand peuple.

Inhospitalier : le désert de Mojave



Canyons et conquistadores

Lorsque l'on traverse, en direction de l'est, le désert Mojave poussiéreux depuis la Californie ensoleillée, ou que l'on franchit les versants rocailleux de la Sierra Nevada, on atteint le haut plateau aride du Colorado. De gigantesques mesas alternent avec des gorges imposantes, dans lesquelles le visiteur se sent seul et abandonné. Cette région est, dans les années 1920, encore peu peuplée. Ici, pas de terres cultivées fertiles comme les champs de blé du Kansas ou de l'Oklahoma, pas de sol adapté aux vergers comme en Californie ou au coton comme en Géorgie, et aucune mine d'or ou de pétrole n'a été trouvée. Hormis la célèbre « Route 66 », terminée en 1926, aucune voie de communication digne de ce nom n'est présente dans cette région éloignée. Mis à part les « Tumbleweeds », plante sèche bien connue pour son apparition dans les westerns, le voyageur ne trouve apparemment aucune autre forme de vie.

Cette première impression est cependant erronée. La vie est bien présente dans le désert et les mesas. Il existe un grand nombre de reptiles, surtout des sauriens, dont le représentant le

plus venimeux est le monstre de Gila. Les serpents ne manquent pas non plus, et la population des crotales, en particulier, est importante. Leurs proies sont de petits rongeurs. On trouve de nombreux animaux de petite taille, de la gerboise à la sarigue. Les rochers constituent des nichoirs optimaux pour les oiseaux de proie comme la buse, le faucon, la chouette et le vautour.

Après les rares pluies, la plupart diluviennes, le paysage aride se transforme en un vrai parc floral. Les graines des divers types de plantes éclosent toutes en même temps, et flétrissent tout aussi vite sous le soleil brûlant. La température avoisine les 40°C dans la journée et peut descendre jusqu'à - 30°C la nuit en hiver.

On trouve certains des miracles de la nature les plus connus dans cette zone. Au nord de l'Arizona, le Grand Canyon, atteignant parfois mille cinq cents mètres de profondeur, serpente à travers le plateau du Colorado sur une distance de quatre cents kilomètres environ. La magnificence des couleurs des différentes couches minérales dans la lumière variant au cours de la journée est une expérience que le visiteur peut difficilement oublier.

Au sud du Grand Canyon se trouve le « Painted Desert », un désert sec avec des versants dénudés et picturaux, dont les formations minérales chatoient en un large spectre de couleurs. Derrière, se trouve la « Petrified Forest », forêt fossile unique en son genre. Il s'agit d'innombrables troncs d'arbre fossilisés, éclatés par la chaleur et le froid, et enterrés il y a deux cent trente millions d'années environ par le limon et la vase. En raison des divers dépôts favorisés par le manque d'oxygène, toutes sortes de substances minérales ont pénétré dans les arbres et ont peu à peu transformé le méristème des arbres ancestraux en minéral. De nombreuses trouvailles d'habitants du trias sous forme de fossiles et d'os de dinosaures sont autant de témoins des temps passés. Des traces d'implantation préhistorique ont également été constatées : peintures rupestres, tessons, restes de colonies ; autant d'indices de peuplement humain très tôt dans l'Histoire, dans ce paysage remarquable, et notamment dans les pueblos aujourd'hui encore bien conservés.

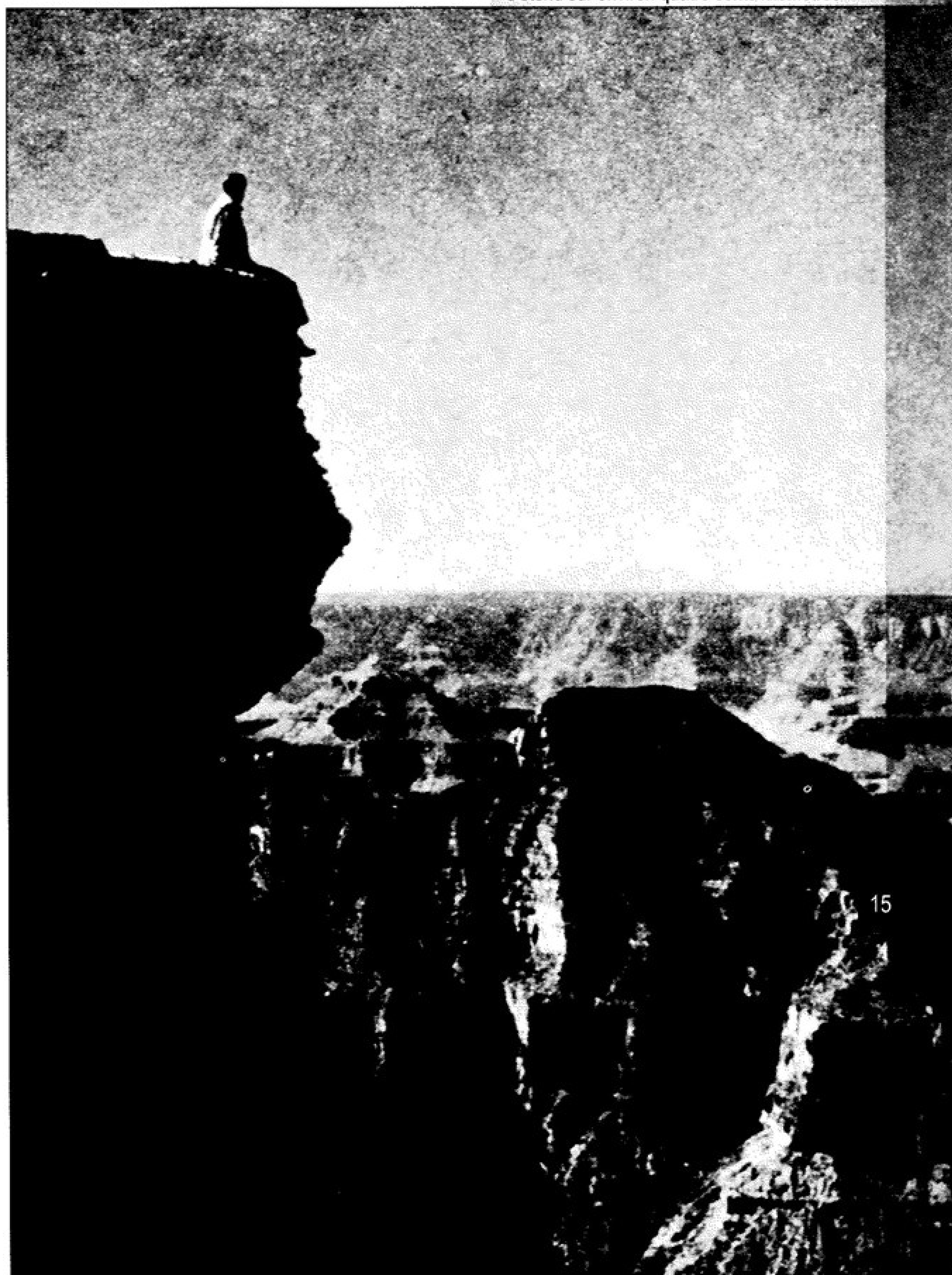
Celui qui voyage aujourd'hui dans le Four Corners Country trouve plus de traces espagnoles qu'indiennes. Les Espagnols avaient conquis dans de sanglants combats les royaumes des Aztèques et des Incas au Mexique et en Amérique du Sud, et obtenu ainsi une quantité phénoménale de trésors en or. Leur expansionnisme les conduisit ensuite vers le nord. Ils supposaient que de l'or et de l'argent s'y trouveraient. Pendant cette période, la légende des « sept cités d'or de Cibola » naquit chez les conquérants espagnols.

Au VIII[e] siècle, un évêque espagnol, poursuivi par les Arabes maraudeurs, se serait enfui vers l'ouest dans une petite embarcation. Après un long voyage en mer, il atteignit la terre et fonda, avec l'aide des autochtones pacifiques qu'il rencontra, sept villes avec des toits en or, des encadrements de porte ornés de pierres précieuses et des rues pavées d'or. On y vivait dans le faste, la richesse et la foi chrétienne. Les mythes indiens, en revanche, parlent de sept cavernes, desquelles les sept peuples primitifs des Indiens Pueblo seraient issus. Dans ces cavernes, il y avait de grandes richesses et de l'or. Ces légendes déclenchèrent chez les Espagnols le rêve d'un pays doré et débordant de richesses. Ils avaient vu au Mexique et au Pérou les immenses trésors que le Nouveau Monde avait à leur proposer. Pourquoi donc ne faudrait-il pas accorder crédit à la légende de Cibola ? Les Indiens du Mexique ayant été soumis, il est possible qu'ils aient alimenté ces histoires. Ils ne pouvaient pas mieux demander que le départ des Espagnols de leurs terres, pour chasser leurs illusions d'or et de trésors. Ainsi, les Espagnols trouvèrent de nombreux récits confirmant volontiers l'existence dans le nord de villes pleines d'or et plus encore. Finalement, le conquistador Francisco Vásquez de Coronado fut mandaté pour une expédition incluant mille six cents hommes (dont mille esclaves indigènes soumis), à la recherche des sept cités de Cibola. Mais Francisco Vásquez de Coronado ne trouva pas d'or. Lorsque les Espagnols arrivèrent, ils ne trouvèrent pas non

« Je n'ai pas trouvé d'or en Arizona »

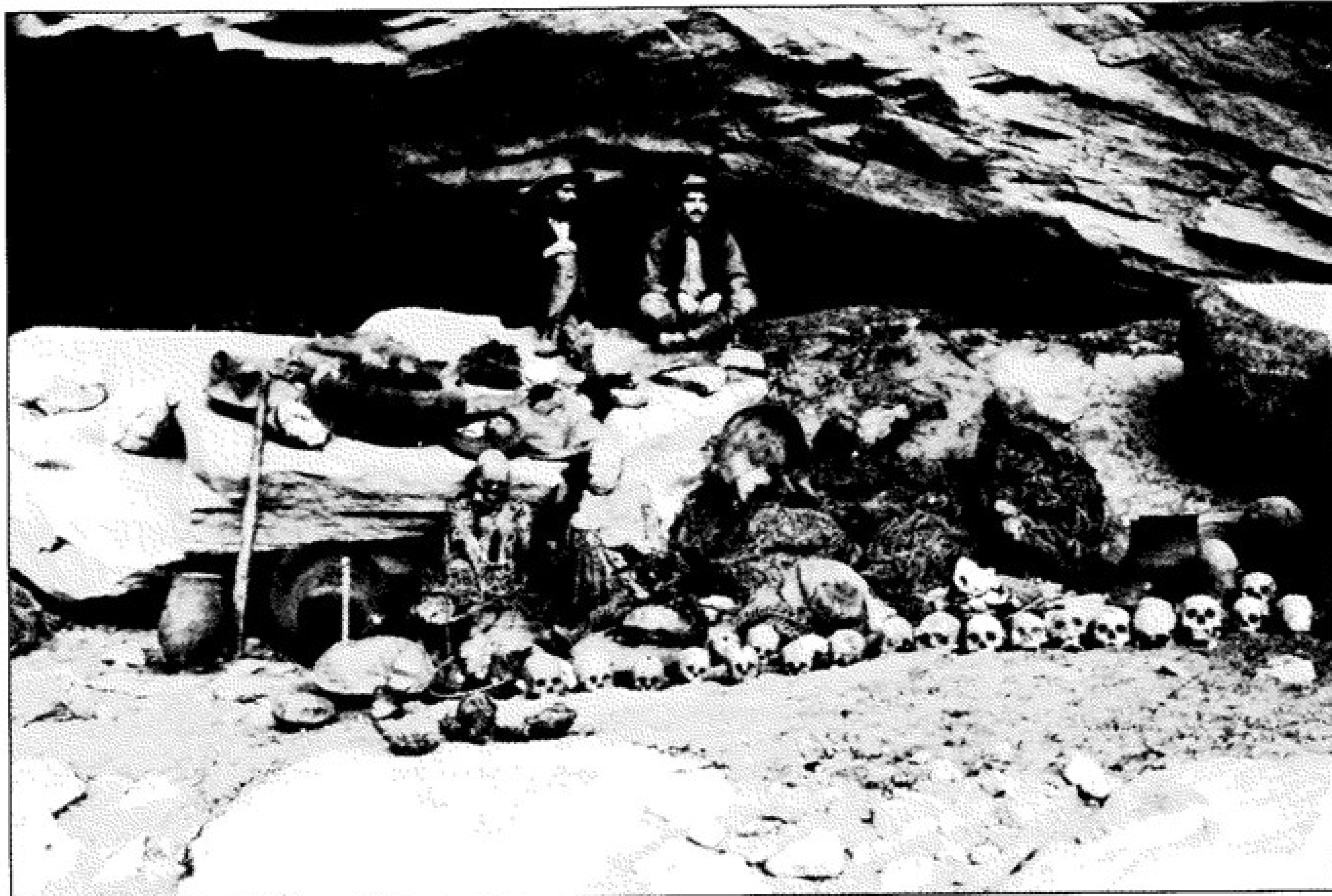
Francisco Vásquez de Coronado, conquistador espagnol, après la recherche infructueuse des sept cités de Cibola, dans une lettre à l'empereur Charles V, 1542

Le Grand Canyon s'étend sur environ quatre cents kilomètres



« De son tombeau sous les flots, ils appellent le Chibiabos, ils appellent le frère de Hiawatha depuis la rive du Gitche-Gumee. La magie de leur appel et de leurs paroles était si puissante, qu'il les entendit, tapis dans le fond du lac supérieur. Il sortit du sable et écouta, entendit leur musique et leur chant, se dirigea, obéissant à leur invocation, vers la porte du wigwam enchanté, et son entrée lui fut accordée. »

Le chant de Hiawatha, poème épique mystique de Henry Wadsworth Longfellow, 1855



plus le peuple anasazi. Lors de son expédition, vers 1540, il découvrit certes un bon nombre de leurs pueblos, ainsi que différents peuples indiens comme les Hopi, Zuni ou Hawikut, mais plus aucune trace de la culture communautaire des Anasazis. Le voyage de Francisco Vásquez de Coronado était tout de même une performance considérable. Il parcourut plusieurs milliers de kilomètres à travers des terres inconnues, découvrit le Grand Canyon, de nombreux peuples indiens jusque là inconnus, et arriva jusqu'aux prairies du Kansas et de l'Oklahoma.

D'Othuyeg à Aph-an-Zakha

Le pays dans lequel s'établirent les Anasazis est affecté par un passé tumultueux et ses mythes sont d'un grand intérêt. Au crétacé déjà, les Grands Anciens ont laissé leurs empreintes. Il y a soixante-dix millions d'années environ, une lutte sans merci pour le pouvoir de la fertilité fit rage entre Shub-Niggurath et un être du nom d'Othuyeg. Des forces titanesques furent libérées, entraînant la création, entre autres, du plateau du Colorado, et du Grand Canyon notamment. On peut constater les vestiges de cette lutte entre les deux Grands Anciens dans la Petrified Forest. En effet, les troncs d'arbre fossilisés ne sont pas les seuls présents : certains, similaires à des troncs d'arbre, présentent une structure minérale inconnue et ce ne sont pas des cernes, mais des spirales qui sont visibles. Un géologue s'est penché sur ces singuliers troncs d'arbre fossilisés et a été confronté à une composition intéressante de sels et de silicates. Ces étranges fossilisations semblables à des arbres sont plutôt les fossiles des Sombres Rejetons de Shub-Niggurath. Une analyse chimique ou la génétique actuelle ouvrirait des voies insoupçonnées.

Fossiles de la Petrified Forest



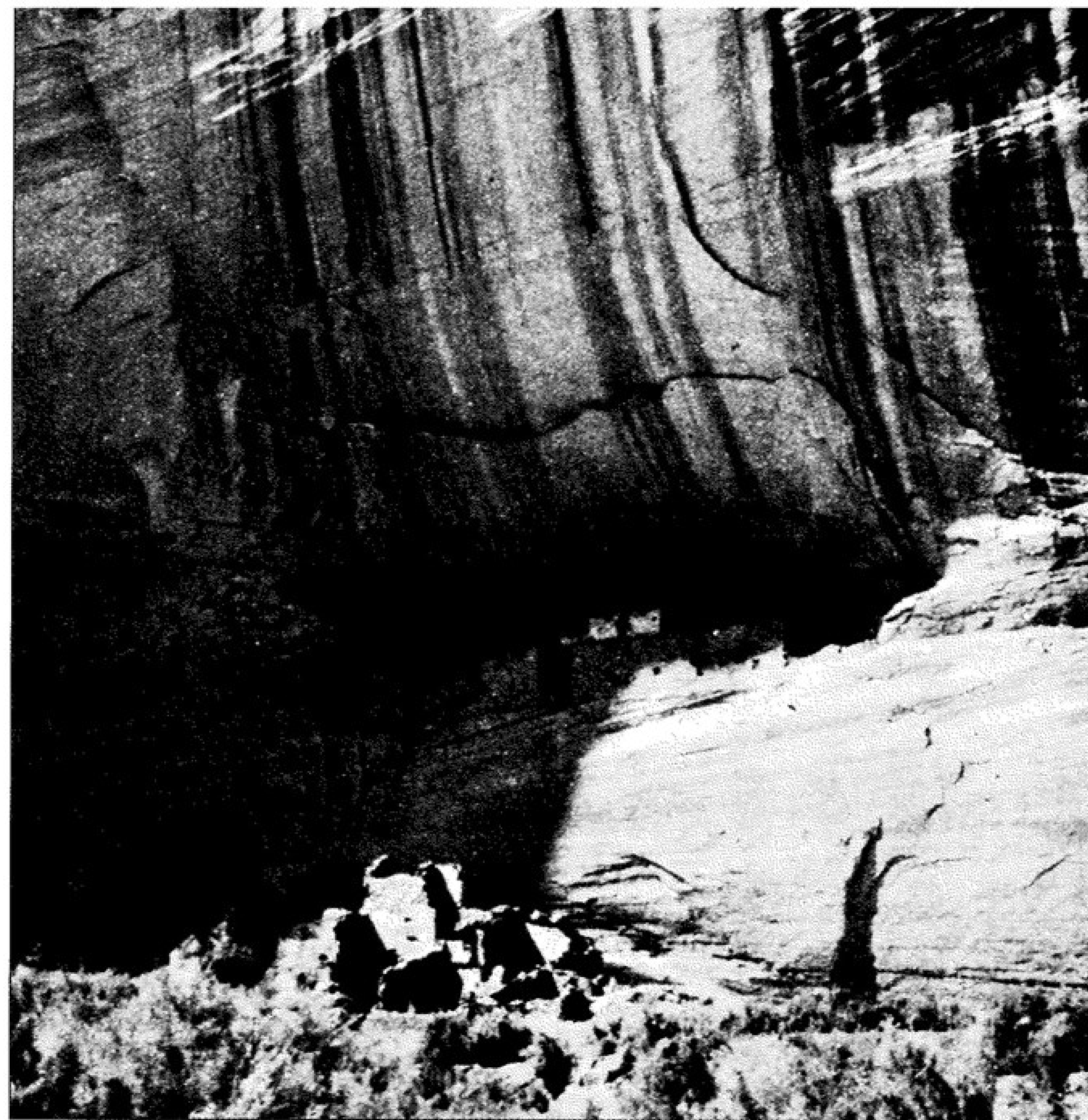
Les cadavres fossilisés des rejetons de la Chèvre Noire des Bois laissent supposer que la bataille préhistorique pour le sud-ouest de l'Amérique du Nord a tourné en faveur d'Othuyeg. Sa présence est encore très marquée dans la région. Othuyeg est décrit dans les légendes indiennes comme le « Doom Walker ». Il est également souvent représenté dans les anciennes peintures rupestres comme un œil gigantesque entouré de tentacules. D'autres sources telles que le *Necronomicon* et surtout le *Black Book of the Skull* corrompu nomment Othuyeg « Spawn of the Outer Gods », car il laisse derrière lui ses semences et spores venant de l'« extérieur », et souvent, des calamités en résultent sur Terre pendant encore des millénaires.

Lorsque le continent fut colonisé plus tard par les êtres humains, les premiers peuples craignaient la région proche de la forêt fossile. Ils s'établirent dans les vallées et mesas à proximité, qui étaient à l'époque encore des terres cultivables fertiles. Cependant, ceux qui furent appelés plus tard les Anasazis, s'intéressèrent très tôt aux influences du cosmos sur les dieux et les humains.

Une facétie du destin a voulu que la curiosité profane ou l'influence maléfique des étoiles entraîne le réveil des semences malfaisantes d'Othuyeg chez certains ancêtres des Indiens Pueblo. La présence de ce Grand Ancien androgyne regagna en puissance, comme ce fut le cas des ères plus tôt. Des esprits malveillants apparurent et infestèrent les troncs. Les colons indiens retournèrent par conséquent à l'abri des rochers, construisirent des cavernes et fuirent dans des forteresses rocheuses et des pueblos reculés. Avec le temps, les plus puissants d'entre eux, dénommés à présent Anasazis, apprirent à composer avec les spores d'Othuyeg. Leurs chamans obtinrent des visions des mondes au-delà du voile et, bien que beaucoup d'entres eux ne revinrent pas de ces voyages dans les rêves et les astres, une vaste connaissance du mythe des Grands Anciens put être rassemblée. On commença bientôt à révérer l'immémoriale « Mère de la fertilité » qui n'était autre qu'Othuyeg, vénéré en tant qu'entité masculine et féminine. Ces cultes, principalement représentés dans la vénération de la « Reine du maïs » entraînèrent une prospérité de l'agriculture et de la culture. Les plus anciens chamans Zuni ont, aujourd'hui encore, connaissance des années florissantes, pendant lesquelles la population était nombreuse, le maïs abondant et les vallées pleines de gibier. Néanmoins, les plans des Grands Anciens ont rarement une fin heureuse…

Dans un premier temps, les anciennes histoires relataient l'existence d'un âge d'or de sept années, pendant lesquelles les maïs donnaient des épis d'or. Les Anasazis récoltaient de grandes richesses et stockaient une quantité énorme de métal précieux dans leurs kivas ; les réserves alimentaires quant à elles diminuaient de plus en plus. Les légendes indiennes des « sept cités d'or de Cibola » naquirent alors et furent interprétées avidement par les Espagnols des siècles plus tard. Dans ces villes, édifiées au-dessus des cavernes souterraines, et dans lesquelles Othuyeg reposait depuis de longs éons, on rendit hommage à l'ancien dieu par des sacrifices sanglants.

Avec le temps, les Anasazis devinrent de plus en plus audacieux et dégénérés, et se croyaient l'égal des dieux. Leurs rituels de fertilité devinrent de plus en plus sanglants, et chaque année des centaines de vierges furent sacrifiées à Othuyeg. On pratiquait le cannibalisme lors de rites maléfiques et des campagnes de guerre furent conduites contre les peuples voisins qui ripostaient physiquement et spirituellement. Il advint alors que l'attention d'un esprit malveillant ennemi d'Othuyeg soit attirée, décrit dans les anciens récits comme « Aph-an-Zakha », également connu sous le nom du « porteur de fléau » ou de « celui qui marche derrière les rangs ». Le réveil d'Aph-an-Zakha fit des ravages chez les Anasazis ; des épidémies, pestilences et importantes famines s'ensuivirent. De plus, les Anasazis s'étaient eux-mêmes décimés par leurs rites cruels et les fléaux exigèrent plus de sacrifices. Le cannibalisme dans leurs propres rangs, la consanguinité, la folie et les guerres firent le reste.


Les tristes vestiges de Cibo, si riche autrefois

Les sept cités d'or de Cibola étaient vouées à leur perte. Une fois que le peuple des Anasazis fut tombé dans la dégénérescence la plus totale, l'importance des villes décrut rapidement, et l'apparition d'Aph-an-Zakha mit un terme à ce qui fut autrefois une grande civilisation. Aujourd'hui, les grandes colonies pueblos sont recouvertes par le sable des déserts et s'érodent sous l'action du temps. Dans une petite vallée latérale du canyon Chaco, on peut encore distinguer des traces d'anciennes villes, mais il ne vint à l'idée de personne que ce puisse être ce qui fut autrefois la fière ville de Cibo, la plus somptueuse des sept cités d'or.

Si l'on creuse plus profondément dans les ruines d'aujourd'hui, on peut découvrir des chambres et des cavernes souterraines, qui servirent à l'origine de pièces de stockage. Dans certaines de ces pièces, des tunnels taillés grossièrement conduisent plus profondément dans les entrailles de la terre. Ils débouchent dans une caverne naturelle qui abrite un petit réservoir d'eau souterrain. On peut trouver dans cette caverne des récipients en argile bien cachés, scellés hermétiquement avec du torchis et ornés de symboles picturaux. À l'intérieur se trouvent quelques semences d'Othuyeg, vénéré comme un saint à l'époque des sept cités d'or. Lorsque le déclin des villes commença, les prêtres du « Doom Walker » les ont amenées en sécurité dans ce lieu. En cas d'ouverture des récipients d'argile, on ne trouverait que de la poussière grise qui se disperserait rapidement dans l'air. Cependant, dans cette poussière se trouvent les « semences d'Othuyeg », qui trou-

« Un célèbre résidu de supernova est la [dénommée] nébuleuse du crabe. […] Les astronomes datent l'explosion du 4 juillet 1054, et les Indiens Anasazi en ont au moins dessiné une représentation. »

Nick Strobel,
Lives and Death of Stars,
http://www.astronomynotes.com

« Nous avons découvert Cibola, blottie sur le versant d'une colline douce, et sur un seul niveau. Un site excellent pour une colonie, le plus beau que j'aie vu dans cette région ! »

Marcus de Niza, prêtre franciscain, printemps 1539

Azathoth et le déclin des Anasazis

Certaines sources du mythe et légendes indiennes considèrent que l'extermination des Anasazis est le résultat d'une conjuration manquée du Dieu Extérieur Azathoth. Il aurait dévasté et dépeuplé l'ensemble de la zone et scellé ainsi le destin des Anasazis. Ces fragments résiduels d'Azathoth se seraient révélés plus tard chez les Indiens sous forme d'esprits de la nature, parmi lesquels Okanda-Hepas, l'esprit du dernier été, qui ne pouvait être contrôlé que lors de cérémonies spécifiques. Il est cependant possible que les légendes des Indiens soient inexactes dans une certaine mesure, et que les Anasazis, lors de l'apparition d'Azathoth, étaient déjà éteints ou presque. Le Dieu Extérieur aurait certes réduit le paysage en cendres, mais pas conduit les Anasazis à leur perte.

veraient un moyen de se propager : dans les voies respiratoires des responsables imprudents de l'ouverture des récipients, sur leurs vêtements ou par quelque autre procédé.

Othuyeg « dort » lui-même encore sous les vestiges des sept cités d'or. Il n'est pas important de savoir avec précision sous quelle ville, très éloignées les unes des autres, se trouve cette entité. Sur chacun des sites des anciennes cités, le visiteur ressent un étourdissement indéfinissable et des visions des temps anciens : il voit les expériences traumatisantes des fastueuses villes Pueblo, dans lesquelles une folie effrénée domine. Il est facile pour le connaisseur d'appeler ou de conjurer Othuyeg sur ces lieux. Le rituel précis est certes oublié de nos jours, mais les personnes versées dans le mythe peuvent tout de même reconstruire certaines de ces convocations en se basant sur les peintures rupestres que l'on trouve dans certaines kivas des anciens pueblos.

D'autres vestiges des temps anciens attendent le chercheur d'or audacieux ou le scientifique obstiné qui les découvre. À Pueblo Bonito, il existe une kiva clandestine, dans laquelle les opposants d'Othuyeg ont été vénérés. Sous le sol en torchis tassé, se trouvent encore certains épis d'or censés provenir du maïs de l'âge d'or. Cependant, cet or est maudit. Celui qui le porte sur lui devient raide et gauche, une conséquence de sa lente pétrification de l'intérieur. Les conséquences sont encore pires lorsque l'on plante ces épis de maïs en or : de ces semailles poussent peu à peu un champ de maïs qui n'est pas seulement un champ maudit d'Aph-an-Zakha, mais qui permet aussi la manifestation de cet esprit ancestral des récoltes empoisonnées.

Dans le pueblo de Batatkin, à un niveau inférieur, se trouve une pièce avec des symboles étranges. Dans le sol en torchis, toutes sortes de pierres et de pierres semi-précieuses ont été placées selon un motif complexe dont la géométrie donne une impression étrange de distorsion. Il semble qu'on ait essayé d'ouvrir une porte vers un monde de l'au-delà. Que les Anasazis de Batatkin aient utilisé cette porte comme moyen pour s'enfuir, ou que la porte conduise dans le pays des rêves ou dans un autre monde, cela n'est cependant pas clair et plus détectable... À moins que...

À Cliff Palace, sur la Mesa Verde, il existe une pièce connue des anciens chamans comme la « chambre des vierges plaintives ». Les dépouilles des vierges sacrifiées étaient enterrées là, et on peut encore y trouver un grand nombre de squelettes. Cette pièce conduit, par un passage secret, à un escalier qui pénètre loin dans la roche. Dessous, au centre de la mesa, se trouve une chambre rocheuse couverte de peintures murales étranges et blasphématoires. Elles relatent le parcours de sept grandes cités tombant à vue d'œil dans le cannibalisme, la folie et la dégénérescence, guidées par des chamans à la silhouette imposante et efflanquée, et au visage noir.

Dans les environs de Black Rock, une petite ville américaine au bord d'une réserve Zuni, vit une tribu indienne qui suit encore les anciennes traditions de la vénération d'Othuyeg. Les



Un Hopi confectionne une katchina

membres de la famille de sexe masculin entreprennent une fois par mois des balades et des parties de chasse dans les montagnes Zuni environnantes, pendant lesquelles ils recherchent un site sacré ayant abrité autrefois l'une des sept cités d'or. Lorsque les conditions sont propices, ils essayent de s'emparer d'une victime humaine, dont l'absence ne sera pas remarquée (vagabond, touriste seul, travailleur itinérant, banni d'un autre village indien). Sur ce site sacré des montagnes Zuni, la victime est alors consommée selon les anciennes coutumes lors d'un repas cannibale et Othuyeg est invoqué. Jusqu'ici, la tribu n'a pas réussi à faire apparaître le « Doom Walker » ou sa manifestation.

Les katchinas, petites figurines en bois, toujours cachées dans une caverne du Painted Desert, sont également intéressantes. Une petite famille d'Indiens Hopi vivant dans le village de Lasco connaît leur secret et se le transmet de génération en génération. Lorsque l'on prononce les bonnes paroles, les figurines se transforment en « esprits de tous les ancêtres cannibalisés ». Ces katchinas sont confectionnées dans le bois des arbres fossilisés. La formule consacrée, que les anciens chamans Hopi connaissent encore, peut permettre de transformer ces poupées en Sombre Rejeton de Shub-Niggurath.

Le pays des Anasazis offre ne nombreuses beautés naturelles, mais également beaucoup de mystères. Le « Four Corners Country » mérite donc le détour pour le chercheur connaisseur du mythe.

Le cauchemar d'Innsmouth

Y'ha-nthlei, la ville des Profonds

« De grandes pièces sous-marines apparurent sous mes yeux, et je crus errer à travers des halls de colonnes et labyrinthes titanesques engloutis de murs cyclopéens. [...] [Je] portais leur parure de bijoux inhumains, empruntais leurs routes aquatiques se trouvant à de grandes profondeurs sous l'eau et récitais de monstrueuses prières dans leurs détestables temples du fond de la mer. [...] [J'avais en effet nagé] jusqu'à ce récif crépusculaire et [plongé] [...] à travers des abîmes noires dans la ville cyclopéenne de Y'ha-nthlei, [...] cette ville des Profonds [...] au sein de la magnificence et de la splendeur [...]. »

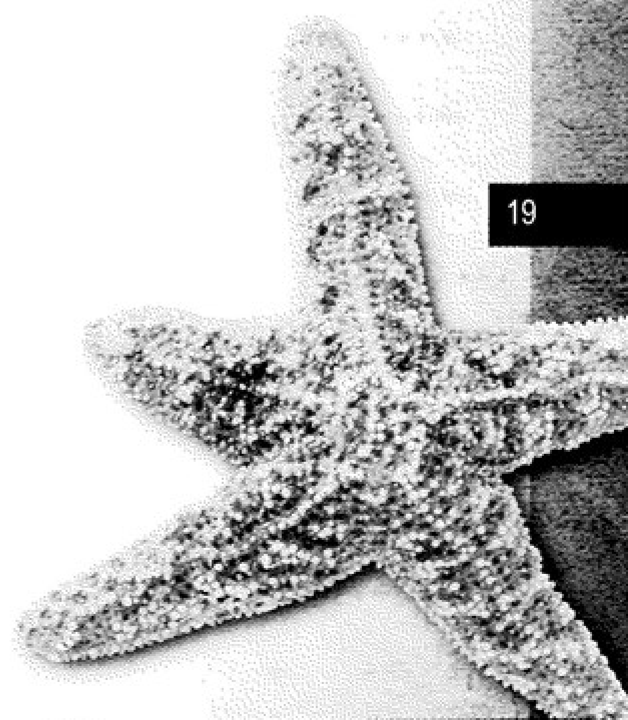
Extrait du journal de Robert Martin Olmsteads, descendant éloigné du capitaine Obed Marsh d'Innsmouth, Massachusetts, vers 1932



Au-delà de la mer...

Y'ha-nthlei. Ce mot n'est pas fait pour la voix humaine, mais résonne cependant de façon étrangement familière à nos oreilles et déclenche au plus profond de notre être un sentiment confus de dégoût et de bien-être à la fois. Y'ha-nthlei. C'est le nom qu'ont donné les Profonds, froids et d'apparence reptilienne, à leur ville ancestrale située à peu de distance de la côte nord américaine. Y'ha-nthlei, la ville des profondeurs à l'affût, pas encore découverte, et située près du Récif du Diable, non loin du village de pêcheurs délabré d'Innsmouth, en Nouvelle Angleterre.

Ce n'est pas pour rien que le récif des profondeurs, à un mile et demi d'Innsmouth, a été doté par les premiers pionniers américain du nom de l'adversaire de Dieu, le *Devil's Reef*. En effet, sous les quelques centaines de mètres de longues bandes rocheuses noires et glissantes, desquelles peu de choses dépassent lors des marées hautes, le célèbre capitaine britannique, Obed Marsh, et l'aventurier John Smith ont découvert en 1616 des cavernes accessibles uniquement lors des marées basses, présentant des dessins blasphématoires et des représentations d'humanoïdes amphibiens. Ceux-ci sont en train de nager, de se battre, de se reproduire et de pratiquer des rituels impies, et rappellent à la fois étrangement l'être humain, sans y ressembler tout à fait. D'après les légendes indiennes, bien avant l'arrivée des colons blancs, un peuple avait vénéré les esprits de la mer, un peuple certes disparu (dans la mer d'après certains) mais dont l'héritage a été découvert non loin d'Innsmouth par des anthropologues et archéologues, sur la côte aux rochers en tête de poisson, une formation minérale étrange. Si la baie dans laquelle le fleuve Manuxet se jette n'avait pas offert un port naturel de grande qualité, la colonie d'Innsmouth n'aurait certai-





Vue sur Innsmouth

« L'enchevêtrement sans fin de toits en croupe en train de s'affaisser et de pignons pointus suscite avec une insistance effrayante l'impression d'une déchéance vermoulue […]. Mais la puanteur de poisson la plus immonde que l'on puisse s'imaginer était pour ainsi dire omniprésente. […] Les étages inférieurs des maisons délabrées abritaient parfois de petits magasins avec de sombres panonceaux […]. [Enfin], je pus apercevoir flotter le bleu du port, sur lequel se découpaient les trois ruines décrépies qui avaient été à l'origine de belles tours géorgiennes. »

Robert Martin Olmstead, 1927

nement pas été fondée. Cependant, les bateaux des colons décrivaient toujours un grand arc autour de ces pierres noires.

La peur primitive de ce récif n'est pas infondée. À l'aplomb du récif, le fond disparaît brutalement et forme ce site noir et béant, qui épouse le fond du lac. Elle se trouve là, à une profondeur d'environ cent mètres : la ville de Y'ha-nthlei, vieille de plusieurs éons, patrie de milliers de Profonds et autres habitants bien pires, érigée au temps où l'humanité n'existait pas en tant que telle, et où les redoutables Anciens se disputaient avec les engeances de Cthulhu des continents secoués par les combats.

Cependant, avant de nous pencher de plus près sur cette ville, déambulons tout d'abord dans les rues d'Innsmouth :

Innsmouth, ville portuaire déchue

La petite ville d'Innsmouth a été fondée en 1643 par les colons britanniques, à l'embouchure du fleuve Manuxet. Face à la mer, le port naturel d'Innsmouth est protégé par le Récif du Diable, et vers l'intérieur des terres s'étendent des kilomètres de marais. Les bateaux d'Innsmouth naviguèrent dans le monde entier, et déjà en 1662, vers les îles des Indes occidentales. Le commerce florissant qui s'ensuivit avec les biens récoltés des mers du Sud ainsi que des îles des Indes orientale et occidentale, enrichit la ville portuaire et plus de deux mille habitants vinrent gonfler sa population. La guerre américano-britannique de 1812 requit cependant de nombreux bateaux et laissa la ville proche de la ruine. À ce moment, le salut (?) apparut en la personne du capitaine Obed Marsh.

Obed Marsh fit revivre le commerce en déclin et amena une amélioration de courte durée à la ville. Cela ne dura pas longtemps mais Marsh avait appris dans des îles lointaines du Pacifique des rituels étranges et interdits. Il faisait à présent tomber dans l'eau, devant le Récif du Diable, de petites tablettes de plomb ornées de symboles cryptiques, pour contacter ceux qui habitaient depuis des milliers d'années sous la surface de l'eau. Et ils vinrent ! Les Profonds comblèrent tout d'abord Marsh, sans demander de contrepartie considérable, d'or céruléen huileux et de parures de bijoux. Celui-ci le fit fondre dans sa raffinerie pour obtenir de l'or commun et redonna ainsi à Innsmouth une modeste prospérité. Dans le même temps, il fonda une nouvelle religion, l'*Ordre Ésotérique de Dagon,* dans l'un des bâtiments les plus prestigieux de la ville, la loge abandonnée des Francs-Maçons, de style néoclassique, au centre d'Innsmouth. Rapidement, de nombreux notables participèrent à ce culte basé sur les anciens écrits et croyances des habitants des îles de la Polynésie.

Les habitants de la ville dotés d'une droiture morale essayèrent d'endiguer l'influence impie de Marsh et l'envoyèrent même en prison. Les alliés monstrueux de Marsh envahirent peu après la ville et déclenchèrent l'épidémie de 1846, qui anéantit tous ceux qui se trouvaient du mauvais côté. Officiellement, le nombre incalculable de victimes avait été emporté par une épidémie mystérieuse importée du Pacifique sud. Cependant, depuis cette nuit-là, les alliés de Marsh et les Profonds dominaient Innsmouth. Le soutien de Marsh eut néanmoins des conséquences considérables : depuis lors, au cours de cérémonies isolées derrière les murs de l'Ordre Ésotérique, des habitants de la ville se marient régulièrement avec des créatures étranges et vaguement humaines, qui ne se montrent jamais à la lumière du jour et portent derrière des fenêtres clouées de véritables tiares d'or marin. C'est également depuis cette époque que la population de la ville présente le masque d'Innsmouth : « des rides profondes et singulières à gauche et à droite […] [du] cou […], des yeux bleu pâle protubérants qui ne semblent jamais ciller, […] une peau presque imberbe avec quelques

« I is for INNSMOUTH,
a hell of a town,
Where the people wear gold,
and are quite hard to drown"

Comptine étrange
de Nouvelle Angleterre, vers 1900*

*En français (libre) :
« I pour Innsmouth,
ville infernale s'il en est,
Où les gens portent de l'or
et sont difficiles à noyer »

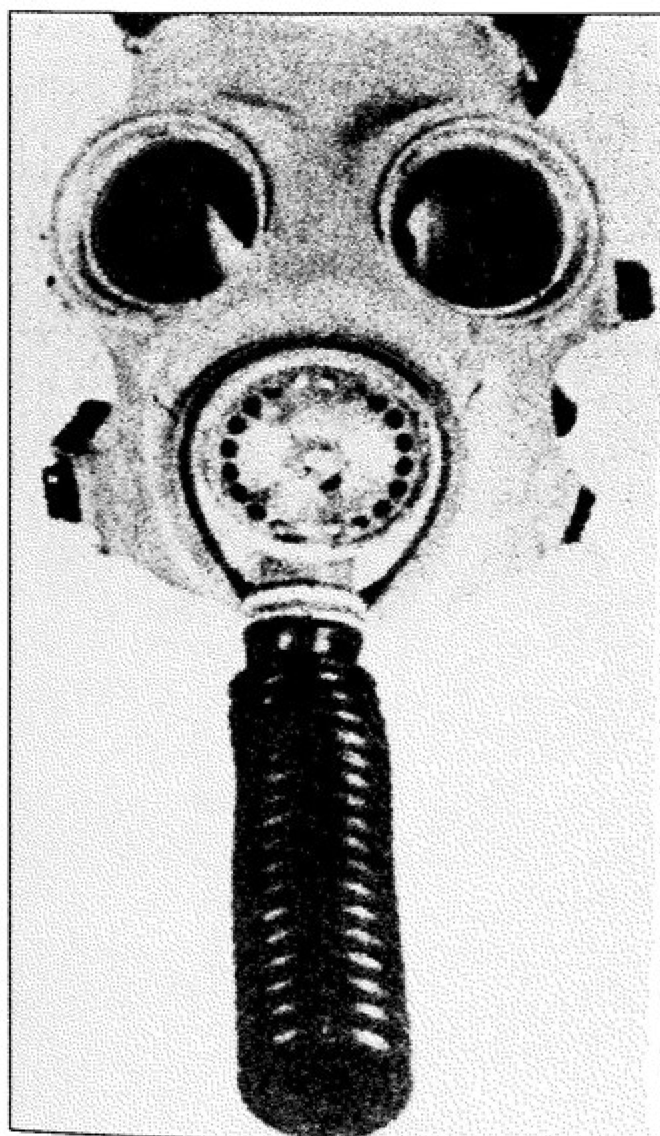
Original provenant de *Baby's First Mythos*,
C. J. Henderson & Erica Henderson,
Z-MAN Games, 2004

poils jaunes frisés et duveteux qui poussent en touffes éparses ci et là [...], sa surface étrangement irrégulière par endroits [...] et d'une couleur bleu-gris inhabituelle [...], [ainsi qu'une] démarche dandinante curieuse. »

Marsh ne put cependant arrêter le déclin économique d'Innsmouth et la ville tomba rapidement en ruine. L'attaque des troupes gouvernementales américaines et des agents secrets qui, en 1928, firent feu sur le récif avec un sous-marin torpille fit le reste. L'Ordre de Dagon fut détruit et la plupart de ses adeptes emprisonnés. Après ces évènements, Innsmouth fut longtemps sous la surveillance des autorités américaines, et on aurait tiré deux fois de plus sur le Récif du Diable (en 1953 et en 1974). De nos jours, on considère communément qu'Innsmouth est devenue une ville fantôme, et les pêcheurs des lieux avoisinants n'osent pas s'approcher du récif. On chuchote cependant qu'un groupe informatique s'y serait établi il y a peu, et qu'il s'empare en un clin d'œil du marché mondial. Ses collaborateurs auraient-ils le *masque d'Innsmouth* ?

Dans les profondeurs

Mais qu'est-ce qui s'étend devant Innsmouth, dans la baie, sous l'eau ? Et, plus important encore, comment attaquer ces zones, alors que l'eau n'est même pas l'élément de l'être humain ? Ce qui se cache sous les vagues, et les trésors que l'on peut y trouver, a toujours fasciné l'humanité. Il n'est donc pas surprenant que dans l'*Épopée de Gilgamesch* déjà, vers 2 500 avant J.C., le roi éponyme soit décrit comme un plongeur doué pour recueillir les plantes curatives de l'océan, que dans l'antiquité, le dieu de la forge Héphaïstos travaille dans un atelier immergé, et que la déesse de la beauté, Aphrodite, soit née de l'écume et arrivée sur la côte dans un coquillage. Même le moyen-âge européen ne fait pas exception. Dans le Ritter-Spiegel de Thuringe de Johannes Rothes, datant de 1400, parmi les sept aptitudes corporelles qu'un chevalier doit maîtriser, il est dit quelque chose comme : « La deuxième est qu'il sache nager, qu'il plonge avec hardiesse dans l'eau, qu'il se tourne et se retourne, sur le dos et sur le ventre. »



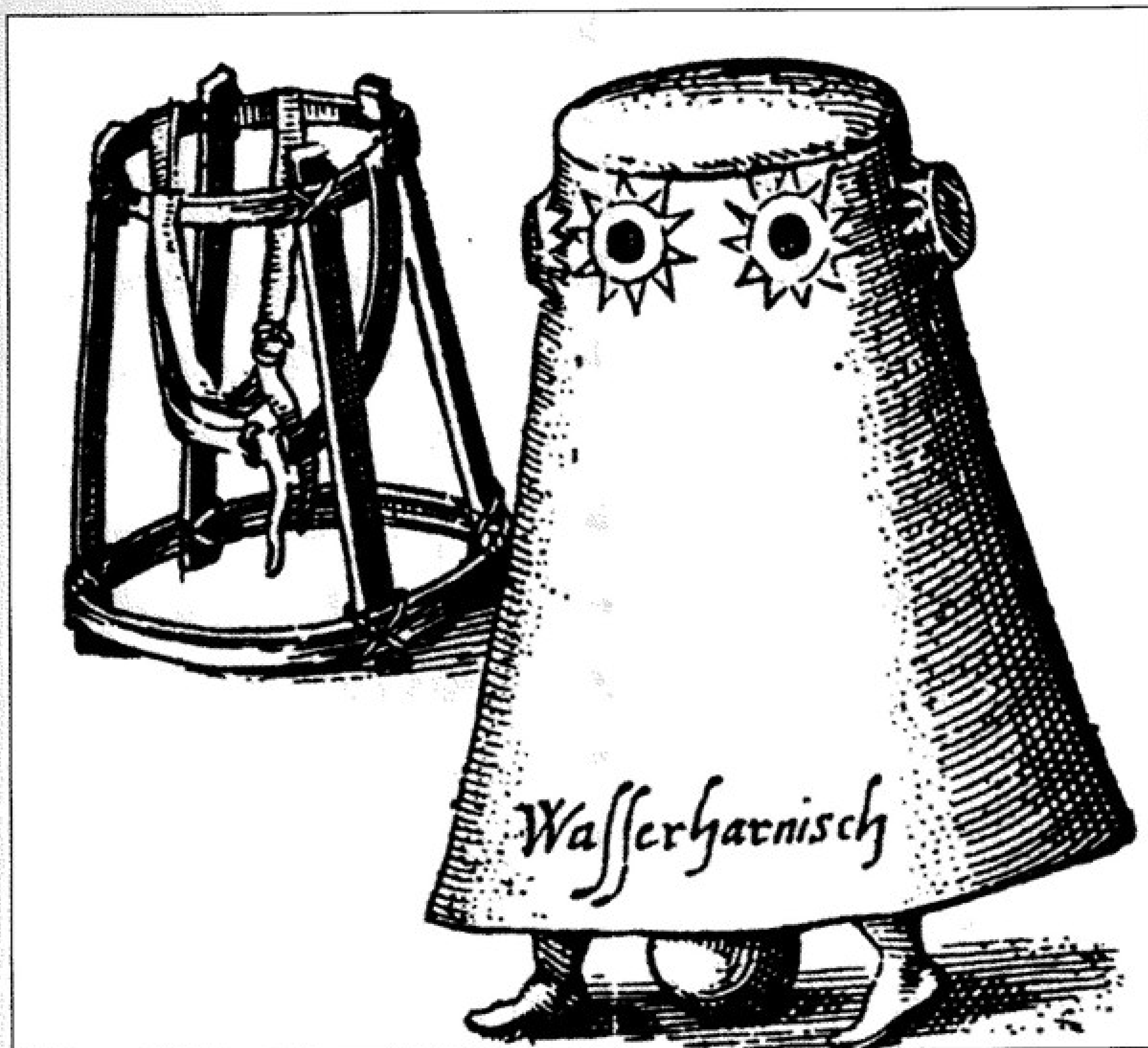
Fantomatique : un masque à gaz transformé



Un commerce effectué dans le monde entier rendit Innsmouth riche autrefois

Pour être réaliste, il faut plonger à des profondeurs allant jusqu'à vingt-cinq mètres pour pêcher les murex à pourpre, les limaces éponges et les perles, ce qui peut cependant détériorer la santé sur le long terme. Au début du XXe siècle, des Ama, plongeuses en apnée japonaises, ont atteint quarante mètres de profondeur pour trouver des ormeaux. Ce fut également au Japon et à cette époque que furent inventés les masques de plongée englobant le nez. Avant cela, on plongeait certes en partie avec des lunettes en carapace de tortue finement taillées, mais la pression sur les yeux put être régulée à partir de ce moment. Dans le monde occidental, les premiers masques de plongée de ce type sont apparus dans les années 1920, sur la base de masques à gaz modifiés de la Première Guerre Mondiale. Pour les grandes profondeurs, l'absence de clapet anti-retour se faisait sentir. Il s'est produit l'accident avéré d'un plongeur britannique qui a eu les deux yeux aspirés de leur orbite à quinze mètres de profondeur, en raison de la dépression générée !
Mais c'est surtout le manque d'air qui stimula l'inventivité. Des scaphandres ouverts en bas étaient déjà portés du temps d'Aristote, mais les développements tels que le Wasserharnisch de Wetzlar, combinaison de plongée de 1616, devaient rendre les plongeurs plus mobiles.

Il y eut une bouffée d'air frais dans les scaphandres à partir de 1691, grâce à la découverte du professeur Halley, d'Oxford, qui laissa descendre dans l'eau des tonneaux lestés et remplis



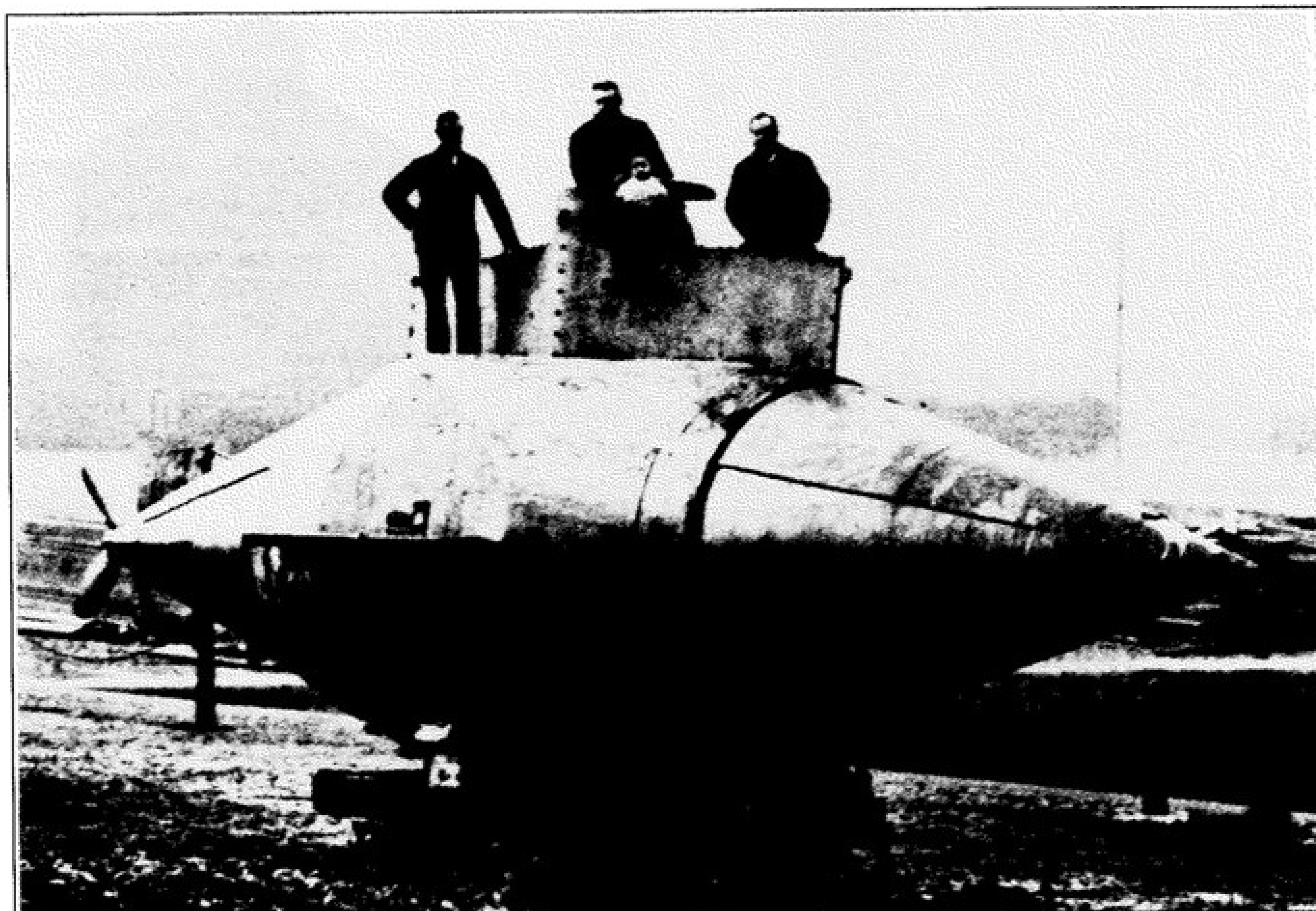
geur, ce qui avait en général des conséquences fatales. Puisque le sang était aspiré dans la tête, celle-ci prenait une teinte bleu-noir, d'où le nom de cyanose. La maladie de caisson est tout aussi dangereuse : sous haute pression, l'azote se libère dans les tissus et le sang du plongeur. Si celui-ci remonte trop vite, la pression diminue trop rapidement et l'azote pétille comme dans une bouteille d'eau gazeuse dans le corps du plongeur, entraînant souvent des blessures internes mortelles. Mais cela n'est pas tout ! L'ivresse des profondeurs embarrasse également beaucoup de plongeurs. À partir de cinquante mètres environ, l'azote agit comme un narcotique. Les plongeurs se sentent léger, ressentent un état d'ivresse, ont parfois même des hallucinations et oublient d'observer les précautions de sécurité élémentaires, ce qui causa la perte de bon nombre d'entre eux. Les visions éventuelles de Profonds peuvent ainsi facilement être mises sur le compte de l'ivresse des profondeurs…

Le dernier développement dans la technique de plongée fut la combinaison de plongée autonome, avec laquelle le plongeur emmenait des bouteilles d'air, ce qui conduisit ensuite à pouvoir se passer totalement du casque. La première combinaison de ce genre fut développée par l'Anglais Henry Fleuss, et fabriquée par Siebe en 1879.

d'air. En principe, les célèbres combinaisons de plongée avec casques n'étaient rien d'autre que des scaphandres mobiles de petite taille. Les premières combinaisons de plongée de ce type réellement utilisables furent fabriquées à Londres par le chaudronnier Christian Augustus Siebe en 1830, et comprenaient un casque de plongée et une jaquette étanche attachée. L'air frais était amené au casque par un tuyau relié à une pompe sur le bateau et il fallait s'assurer que la pression de la pompe corresponde à celle de l'eau. En 1855, une profondeur de quarante mètres fut ainsi atteinte et en 1915, on alla même jusqu'à quatre-vingt treize mètres.

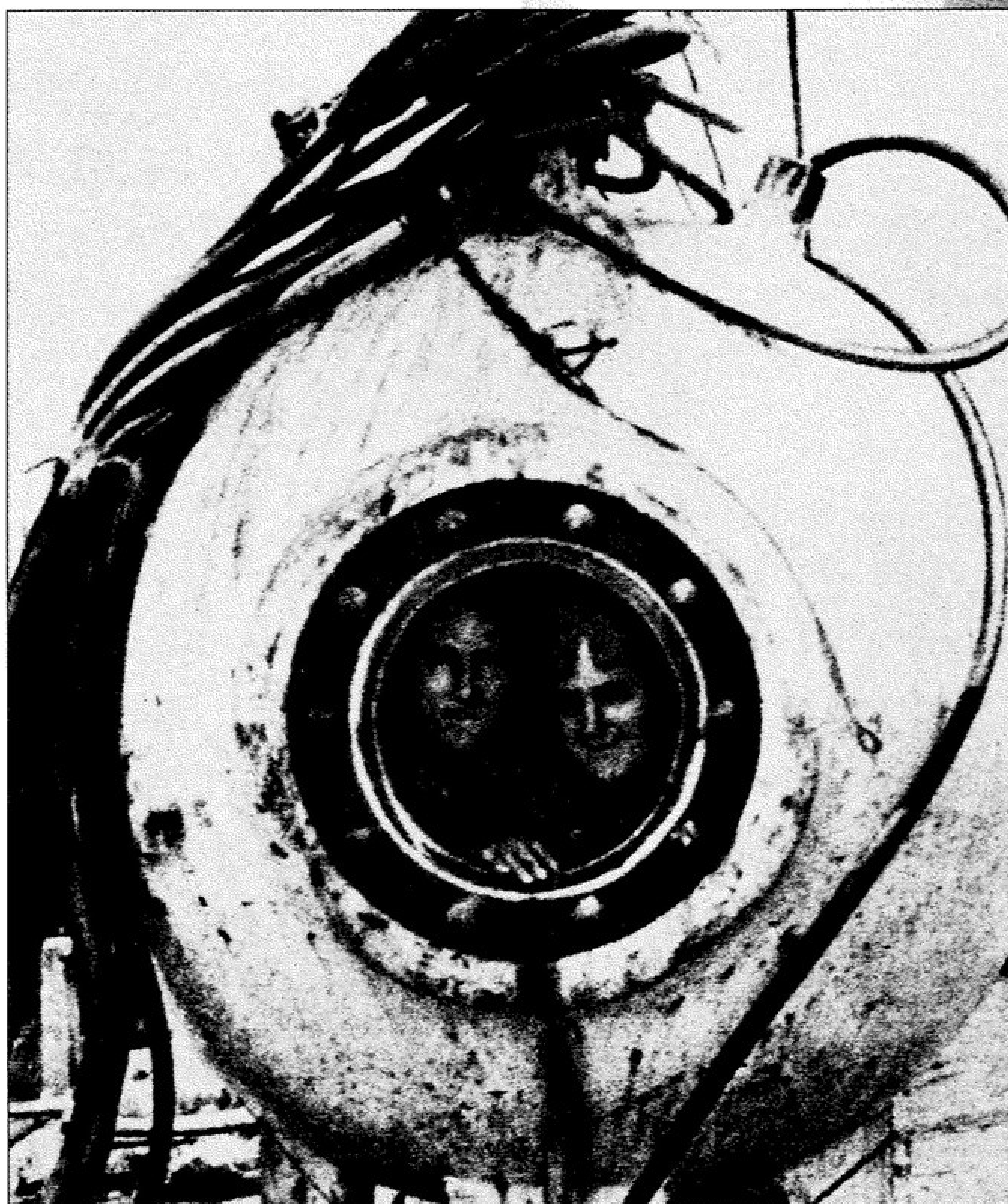
La cyanose des plongeurs était très redoutée : en raison d'une déchirure du tuyau ou à la suite d'un choc, il s'ensuivait une subite dépression dans le casque qui y aspirait et pressait le plon-

Puisque la durée de plongée était très limitée en raison de la quantité de gaz rejetée, de l'oxygène pur a tout d'abord été utilisé. Mais en raison de sa toxicité au-delà de vingt mètres, il n'était pas possible de plonger plus profond. On fit des expériences avec divers mélanges de gaz. Pour les grandes profondeurs, un mélange d'hélium fit ses preuves, dont le seul désagrément, outre la voix saugrenue, était son prix extrêmement élevé : en 1900, un mètre cube d'hélium coûtait la coquette somme de deux mille cinq cents dollars ! En 1925, les plongeurs atteignirent ainsi cent cinquante mètres, ce qui suffisait pour visiter Y'ha-nthlei. De nos jours, les ingénieurs spécialistes de la plongée

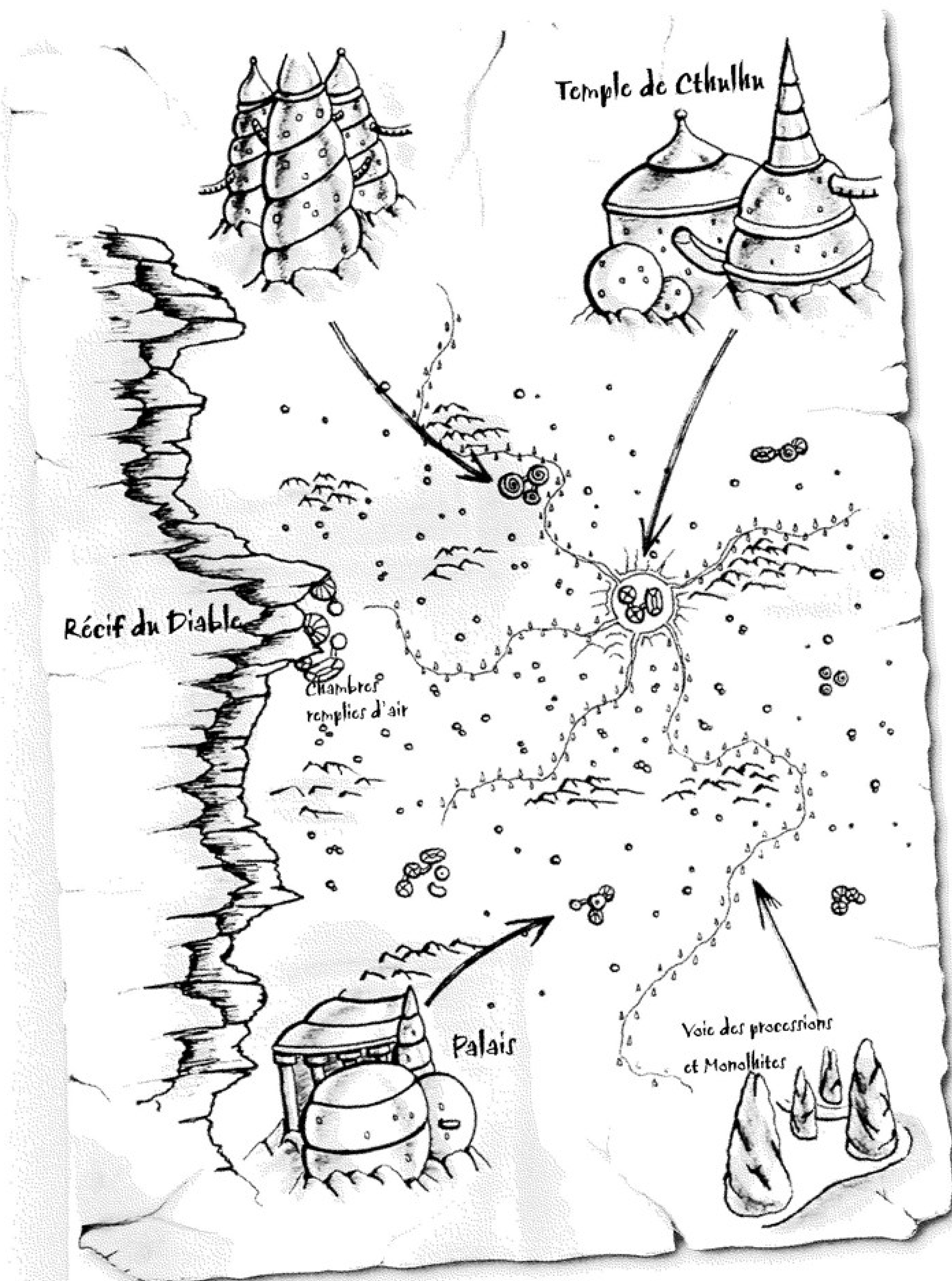


travaillent sur de nouveaux mélanges de gaz et de liquides qui pourraient amener l'oxygène aux poumons ; cela fonctionnait déjà en 1969 au stade expérimental !
Outre la plongée en combinaison, le développement de sous-marins avançait simultanément. Parallèlement aux essais rapides comme ceux de Cornelius Drebbel, qui s'enfonça en 1629 dans la Tamise à une profondeur incroyable de trois mètres soixante dans un bateau de pêcheur recouvert de cuir et équipé d'un schnorchel, le Turtle vaut également la peine d'être mentionné. Ce sous-marin pour un seul opérateur, utilisé contre le vaisseau amiral de la flotte britannique dans la guerre d'indépendance de 1776, transportait des charges explosives mais n'atteint pas le but escompté. Les sous-marins furent développés en premier lieu comme arme et non pour l'exploration des fonds sous-marins, de sorte que la vitesse et l'armement furent prioritaires par rapport à la grande profondeur de plongée. Un développement historique complet sortirait du cadre, mais voici quelques temps forts : après un détour par l'utilisation de la vapeur, qui ne fonctionnait pas sous l'eau en raison du manque d'air, les sous-marins furent équipés, à partir de 1885 environ, d'une propulsion électrique en plongée et d'un moteur diesel lorsqu'ils restaient à la surface.

Le sous-marin américain « Holland » atteignait déjà en 1897 une profondeur de vingt-trois mètres, sur une distance de soixante-quatorze kilomètres. À partir de 1900, la flotte de sous-marins fut augmentée massivement, tout d'abord en Grande-Bretagne, suivie de l'empire allemand et des autres grandes puissances, de sorte qu'une guerre de sous-marins tristement célèbre fit rage pendant la Première Guerre Mondiale. Les sous-marins de cette période pouvaient plonger selon leur type à des profondeurs de trente à cent cinquante mètres, et les sous-marins des années 1930 et de la Seconde Guerre Mondiale jusqu'à quatre cents mètres. À partir de 1920, le sous-marin disposait d'un hydrophone transportable pour sa défense, qui indiquait le célèbre « Ping », mais qui ne pouvait pas localiser avec précision. Si et comment les grandes entités sous l'eau réagirent au « Ping », la décision est laissée au maître de jeu.
Il faut mentionner comme dernier développement les sous-marins à propulsion nucléaire, dont le « Nautilus » américain fut, en 1955, le premier d'une longue série. Ils se caractérisaient surtout par leur capacité de production de courant en quantité voulue. L'électrolyse, et ainsi la fabrication d'oxygène, fut possible à bord et les sous-marins à propulsion nucléaire purent plonger jusqu'à une profondeur quasi-illimitée (dans la limite du ravitaillement et du moral de l'équipage). Les sous-marins furent cependant toujours construits pour le combat et non pour l'observation des fonds marins, et il manquait donc, outre le périscope, la possibilité de voir à l'extérieur. La sortie d'un sous-marin sous l'eau s'avérait également difficile : à une profondeur de cent mètres, la pression de l'eau représente une force de cinquante tonnes sur les hublots !
Pour l'observation des fonds marins, des bathyscaphes ont été développés. Ils étaient descendus dans les profondeurs par une grue située sur le bateau et possédaient des œils-de-bœuf donnant sur toutes les directions. En 1865 déjà, on atteignait des profondeurs de soixante-quinze mètres, et les bathyscaphes étaient équipés d'un éclairage électrique. En 1889, on descendit jusqu'à cent trente mètres, puis jusqu'à six cent soixante-dix mètres en 1932 ! L'inconvénient majeur des bathyscaphes était cependant le manque de propulsion autonome. Si le câble retenant le bathyscaphe venait à céder pour quelque raison que ce soit, celui-ci était perdu et tombait au fond de la mer.


Des observateurs intrépides

Enfin, un mélange de combinaison de plongée et de bathyscaphe constituait les combinaisons cuirassées, qui ressemblaient plus à un équipement de chevalier, étanche à l'eau et à l'air. En 1715, John Lethbridge inventa la première des combinaisons de ce type et l'utilisa avec succès à des profondeurs allant jusqu'à vingt-deux mètres pour récupérer des trésors qui avaient sombré. Les articulations des combinaisons constituaient toujours le problème principal



« [Sur le] monolithe cyclopéen, [je pus] déchiffrer des inscriptions et des sculptures grossières [...]. L'écriture était une sorte de hiéroglyphes qui m'étaient inconnus et elle ne pouvait être comparée avec rien que j'eusse vu dans des livres ; elle se composait en grande partie de symboles stylisés relatifs à l'eau, tels que des poissons, anguilles, pieuvres, malacostracés, mollusques, cétacés et autres. Certains symboles représentaient de toute évidence des choses de la mer, qui nous sont inconnues dans le monde moderne [...]. En revanche, il y avait des représentations imagées qui m'ensorcelaient tout particulièrement. [...] Je pense que ces choses devaient représenter les choses humaines [...], bien que ces créatures s'étaient représentées plaisamment comme des poissons dans une grotte subaquatique, ou lors de l'exécution d'un coffre honorifique monolithique [...]. Ils [avaient] une silhouette sacrément humanoïde malgré leurs mains et leurs pieds palmés, leurs lèvres répugnantes, épaisses et flasques, leurs yeux protubérants et vitreux et d'autres caractéristiques propres [..]. Bizarrement, ils étaient, par rapport à l'illustration de leur environnement, sculptés de manière totalement disproportionnée, car l'une de ces créatures était représentée en train de tuer une baleine pas beaucoup plus grosse qu'elle-même. »

Description d'un monolithe avec des gravures étrangères, extrait du journal d'un marin, 1920 environ (?)

car celles-ci étaient souvent sans effet sous la pression de l'eau. Néanmoins, en 1920, une profondeur de cent vingt-deux mètres fut atteinte avec une combinaison cuirassée.

Pour résumer, on peut dire qu'il aurait déjà été possible au temps Victorien d'observer la ville mystérieuse d'Y'ha-nthlei et, à partir de 1920, d'y aller. Que cette décision ait été sage, c'est une autre question.

Merveille et horreur dans l'obscurité

Elle se trouve dans les profondeurs noires, que les rayons du soleil n'atteignent plus, et où la mer aspire la chaleur des membres. Y'ha-nthlei, l'une des villes sous-marines des Profonds ; d'autres se trouveraient aux environs de l'île de Pâque, de l'Angleterre dans la mer du Nord et de Ponape. La ville de la côte d'Innsmouth s'étend à environ cent mètres de profondeur, sur plusieurs kilomètres de long, sur le fond marin, et ne présente aucune architecture ou conception consultable sortie de l'esprit humain. Des flèches et des tours dénaturées se émergent d'un enchevêtrement de coraux blancs et nécrosés. De grandes cathédrales, des halls avec des colonnes ornées s'élèvent près de boursoufflures tapies, et ne sont dotées que de rares et étroites fenêtres à des endroits semblant injustifiés. Même les constructions gigantesques semblent ne pas avoir de portes, mais des excroissances pointues et irrégulières dotées de fenêtres. Des matériaux étrangers sont utilisés, mais on dirait, plutôt que d'avoir été construite, que la ville a poussé toute seule. Des ensembles ressemblant à des balcons en pierres étranges, luisantes et bleu-vert, se dressent entre des tours particulièrement élevées, sur lesquelles de longs tubes oscillent, semblables à du caoutchouc mais d'une certaine façon organique. Derrière les murs en filigrane, dans un minéral volcanique à peine travaillé, se trouvent des jardins d'une grâce perverse et qui offrent à la vue, des lichens d'une espèce inconnue et un tapis d'algues rouge et verdâtre, dans lequel de véritables cristaux sont enchâssés selon un motif incompréhensible et renvoient au plongeur importun sa lumière en une myriade de faisceaux. Certains bâtiments s'apparentant à des palais et, construits en basalte noir, sont en ruines ; d'autres sont recouverts de petits êtres vivants microscopiques dégageant une lueur bleuâtre fantomatique. Les algues, telles des arbres, laissent s'agiter leurs excroissances dans le courant, et entre tout cela se dressent des monolithes noirs aux reliefs monstrueux.

Les habitants naturels d'Y'ha-nthlei sont également étranges et monstrueux. Il y a ainsi des poissons blafards primitifs, qui semblent n'être composés que d'une gueule avec des dents acérées, et chassent les imprudents avec des protubérances éclairant comme des lampions malsains, de grands monstres de l'espèce des méduses, nageant majestueusement et avec une teinte irisée, des crustacés de toutes les formes et tailles possibles rampent et marchent à quatre pattes sur les fonds marins, parmi lesquels certains attrapent avec leurs pinces acérées les plongeurs indiscrets, comme s'ils voulaient les déchiqueter et les manger.

La vue de la ville peut déjà suffire pour plonger l'observateur dans la folie, mais les fondateurs de Y'ha-nthlei sont bien plus blasphématoires : des milliers d'êtres humanoïdes des profondeurs, répugnants, avec « des têtes de poisson, des yeux fixes et grotesques qui ne se ferment jamais y nagent. Sur leur cou se trouvent des branchies en mouvement et des palmures sur leurs longs onglons. » Sous l'eau, l'auditeur se voit épargné leur « voix couinante et glapissante » qu'ils utilisent sur terre « comme langue articulée, [...] [et qui] [pouvait] représenter toutes les nuances sombres de l'expression, que leur visage immobile empêchait. » (Robert Olmstead)

La vue grotesque de l'agitation du fond marin explique l'absence de portes des bâtiments d'Y'ha-nthlei, puisque les Profonds peuvent atteindre des ouvertures à n'importe quelle hauteur en nageant. Pour la même raison, la conception de rues était superflue, même s'il en existe quelques unes, qui serpentent à travers la ville, comme des tentacules à volonté propre qui n'attendent que d'engloutir les bâtiments inattentifs.

Les Profonds ne font qu'un avec leur environnement, et il y a ainsi peu de conflits ou de divergences de pensées dans leurs communautés. La perception de chacun de ces êtres est presque identique à celle de l'autre et ils voient tous la vie de la même manière. C'est pourquoi



« On raconte qu'on peut voir quelquefois toute une légion de diables, vautrés, ou qui ne font qu'entrer et sortir des cavernes près du sommet. [...] Une des choses qu'on racontait sur le vieux capitaine Marsh, c'était qu'il y abordait parfois de nuit lorsque la marée le permettait. [...] On murmurait qu'il allait frayer avec les démons. »

Zadok Allen, ivrogne d'Innsmouth, 1927

ils prennent également, et de façon logique, toujours les mêmes décisions nécessaires pour le bien de la communauté. La plupart des différents est réglée par une décision prise par la majorité, où les membres de la communauté ressentent de manière empathique la direction que la majorité embrasse. Pour la vénération de Cthulhu, les Profonds se regroupent, et on peut observer des processions répugnantes vers les nombreux temples ornés de cristal et d'or lorsque la position des étoiles est favorable. Pour cela, les tiares en or sont portées et plus d'une personne sont sacrifiées lors de longs rites cruels. Dans les écrits corrompus, comme le *Cthaat Aquadingen* bouffi de manière inquiétante, il est dit que celui qui connait les incantations correctes peut enfermer les Profonds à la surface et effectuer un commerce lucratif avec eux. Il est seulement sous-entendu que ces incantations magiques, de fait, ne commandent pas les Profonds, mais que ceux-ci se permettent cette plaisanterie cruelle avec de nombreuses jeunes races humaines pour les entraîner vers leur perdition.

Mais les Profonds et les animaux primitifs ne sont pas les seuls à habiter Y'ha-nthlei. Les hybrides y ont également élu domicile, des anormalités engendrées par l'accouplement d'un Profond et d'un humain. Certains se transforment complètement après de nombreuses années en Profond, d'autres mènent leur vie éternellement sans appartenir totalement à l'un des deux mondes. Pour les derniers, tout comme pour la visite des cultistes humains de l'Ordre Ésotérique de Dagon d'Innsmouth, il existe certains bâtiments à Y'ha-nthlei, qui (inexplicablement) sont remplis d'air et qui sont éclairés par des plantes phosphorescentes. Ici, des rituels communs honorant Cthulhu sont exécutés, en prenant des prisonniers humains comme cobayes. Une porte magique conduit directement dans le hall de rassemblement de l'Ordre Ésotérique, au milieu d'Innsmouth, putride et pourrie. On ne peut pas exclure qu'il existe d'autres portes qui conduisent dans des lieux encore plus mystérieux et effroyables du Mythe. Les Profonds entrent dans les chambres remplies d'air par des dénommées portes de la mer, des dispositifs magiques qui ne subissent pas l'influence de la mer mais peuvent tout simplement être traversés. S'il venait à un humain la folle idée de vouloir utiliser une telle porte, il serait subitement exposé à la pression des profondeurs de l'océan, ce qui aurait des conséquences fatales s'il n'arrivait pas à revenir aussitôt.

Enfin, dans les entrailles de la ville, habitent d'innombrables Shoggoths, esclaves des Profonds, et au moins un journal de bord moisi décrit la vue d'une engeance étoilée de Cthulhu dans les environs d'Innsmouth. Les souverains et grands prêtres des Profonds, Père Dagon et Mère Hydra, visitent Y'ha-nthlei relativement souvent, selon un rythme troublant dicté par les étoiles.

Depuis quatre-vingt mille ans, dans la ville même, réside Pth'thya-l'yi, fille supposée d'Hydra, pour qui trois cent mille ans de vie blasphématoire n'ont aucun secret. On peut enfin, de la manière impuissante que nous avons, nous humains, de ramener à notre échelle les vies étrangères pour pouvoir les comprendre, présenter Pth'thya-l'yi comme une sorte de souveraine, une grande prêtresse, devineresse et grande mystique, qui inspire même le respect aux autres Profonds. Et cependant, elle ne domine pas la métropole sous-marine. Certes, elle la façonne selon sa volonté, mais laisse son aura agir sur elle. Que les investigateurs trop zélés soient prévenus : l'anéantissement de Pth'thya-l'yi n'aurait pas comme conséquence la paralysie de Y'ha-nthlei ; au contraire, il faudrait compter sur des actes de vengeance sans merci des Profonds, jusqu'à ce qu'un autre prenne tout simplement et sans cérémonie la place de Pth'thya-l'yi.

Enfin, une dernière possibilité d'accéder à Y'ha-nthlei ne doit pas rester sous silence, et celle-ci se trouve quasiment à la vue de tous sur le Récif du Diable lui-même. Dans l'une des cavernes, se trouve un escalier dont les marches se sont usées sous les ravages du temps et d'une utilisation pendant de nombreux éons. Il descend en un colimaçon abyssal dans les profondeurs noires. Celui qui ose l'emprunter arrive au bout de deux heures de descente ininterrompue dans les chambres remplies d'air de Y'ha-nthlei mentionnées précédemment. Comment les Profonds réagiraient-ils à l'arrivée impromptue d'un intrus ? Il est prévisible que l'on puisse alors constater ensuite des palmures en comptant les doigts de sa main.

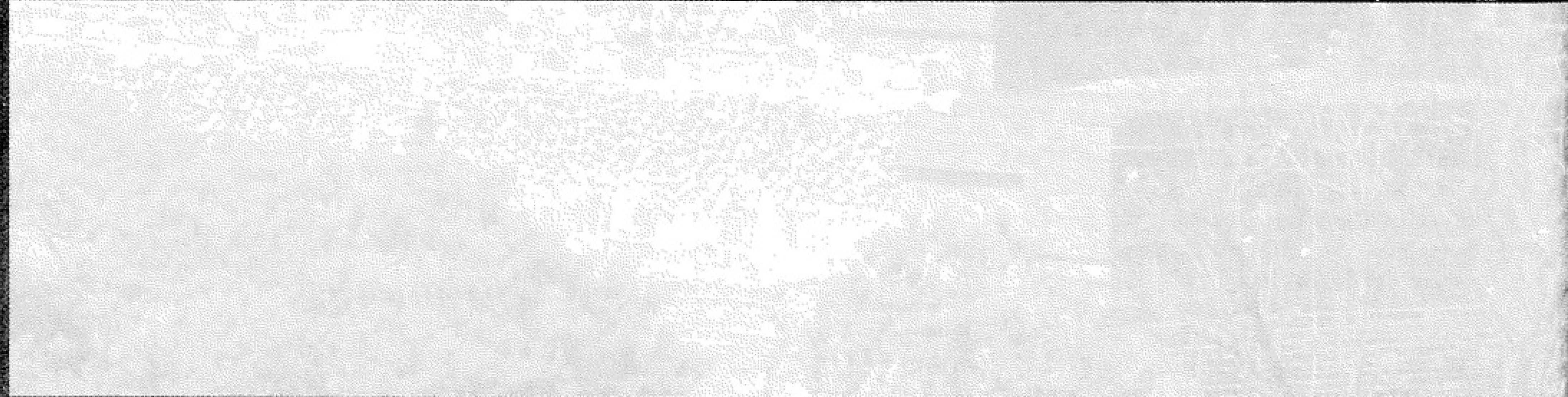
Ornementation d'un entrepôt à Innsmouth



Ivresse des profondeurs, sur les traces d'Y'ha-nthlei

Comment les investigateurs ont-ils eu l'idée saugrenue de vouloir se pencher plus en détail sur Y'ha-nthlei ?
Les personnages européens ont pu être appâtés par les sagas des Vikings vers l'Amérique du Nord. D'après elle, Thorvald établit en l'an 1004 sur la côte nord américaine, qui ne portait bien sûr à cette époque pas ce nom, son campement d'hiver, près d'un récif pouvant correspondre au Récif du Diable d'après les descriptions. Il réussit à grand peine à repousser une attaque des cruelles filles de Rán depuis la mer et reprit aussitôt le large. Rán, épouse du géant des mers Ägir, représente dans la mythologie de l'Edda les aspects sombres et inquiétants de la mer, alors qu'Ägir en représente les aspects sympathiques. En effet, les explorateurs purent découvrir des runes nordiques sur le Récif du Diable, pouvant provenir de Thorvald et qui rendraient la saga bien plus réaliste qu'elle n'y paraît vue de l'Europe.
Naturellement, le maître de jeu peut engager ses investigateurs tout comme les spécialistes, pour la fameuse action gouvernementale de 1928, pendant laquelle la moitié d'Innsmouth a été réduite en cendres par des unités spéciales et au cours de laquelle un sous-marin de type S19 de la marine américaine a tiré plusieurs torpilles sur Y'ha-nthlei, uniquement pour dissimuler ensuite l'action tant bien que mal. Vous trouverez un scénario bien rodé de cette entreprise commando dans « *Les Terres de Lovecraft : Innsmouth* » mais cela peut tout à fait s'être produit autrement, ce qui laisse toute liberté au maître de jeu. Il est clair que les torpilles n'ont pas pu faire grand mal à Y'ha-nthlei et que la côte d'Innsmouth est restée longtemps après sous l'observation des organisations secrètes des États-Unis.
Pour les groupes actuels, une entrée dans un institut océanographique est proposée, afin d'examiner de plus près la richesse particulière des poissons d'Innsmouth qui apparaissent irrégulièrement. Un robot de plongée télécommandé avec caméra à bord ayant été immergé près du Récif du Diable fit montre de schémas étranges à une certaine profondeur, puis fut ostensiblement attaqué avant de perdre la connexion. Après le deuxième essai tout aussi infructueux avec un robot particulièrement coûteux du même genre, les experts (les personnages), mais aussi les journalistes eurent vent de l'évènement. Apparemment, les Profonds sont de retour pour coloniser à nouveau leur ancienne ville...
Enfin, il existe encore une possibilité qui ne peut être soumise qu'aux joueurs expérimentés et au cœur froid. Pourquoi le nom d'Y'ha-nthlei sonne-t-il aussi familièrement à nos oreilles ? Pourquoi les femmes en particulier ont décrit à travers les siècles leur suicide comme « se jeter à l'eau » et non « se noyer » ? Où a disparu Robert Olmstead, qui a le premier indiqué aux autorités gouvernementales de regarder vers la droite à Innsmouth ? Que signifie le tristement célèbre aspect d'Innsmouth ? La réponse est simple mais beaucoup plus terrifiante que ce qu'osent dire à haute voix de nombreuses personnes. Les Profonds sont nos proches, peut-être même nos ancêtres, avec lesquels nous avons naïvement interrompu toute accointance, mise à part la convoitise des objets en or. Mais comment réagit un investigateur lorsqu'il apprend que certains de ses ancêtres proviennent de la région d'Innsmouth ? Lorsqu'il expérimente des rêves étranges de villes lépreuses et gigantesques sous l'eau, qui ne l'effraient pas, mais qui satisfont un désir enfoui ? Lorsqu'il se regarde un jour dans un miroir et a indéniablement pris l'aspect d'Innsmouth ? Et comment réagissent ses amis, avec lesquels il a parcouru le monde pendant des années sur les traces du Mythe ? Vont-ils le tuer de sang froid, maintenant qu'il est passé de l'autre côté ? Lui accorderont-ils le bénéfice du doute en gardant à l'esprit qu'un danger grandit en lui, un ennemi, possédant des connaissances très précises sur les capacités de la race humaine dans les combats contre le Mythe, et qui pourrait prendre des mesures en conséquence ? S'ôtera-t-il lui-même la vie ? Ou bien ira-t-il nager avec les autres dans les profondeurs de Y'ha-nthlei pour aller honorer le Grand Cthulhu ? Seul le groupe de joueurs pourra faire la lumière sur ces questions !


Le masque d'Innsmouth ?





L'Amérique centrale & du Sud



Trois El Dorado et un trou profond

Sites mythiques d'Amérique Centrale et du Sud

« L'Amérique, selon les historiens, était peuplée de sauvages, mais ce ne sont pas les sauvages qui ont érigé ces constructions, ni taillé ces pierres. »

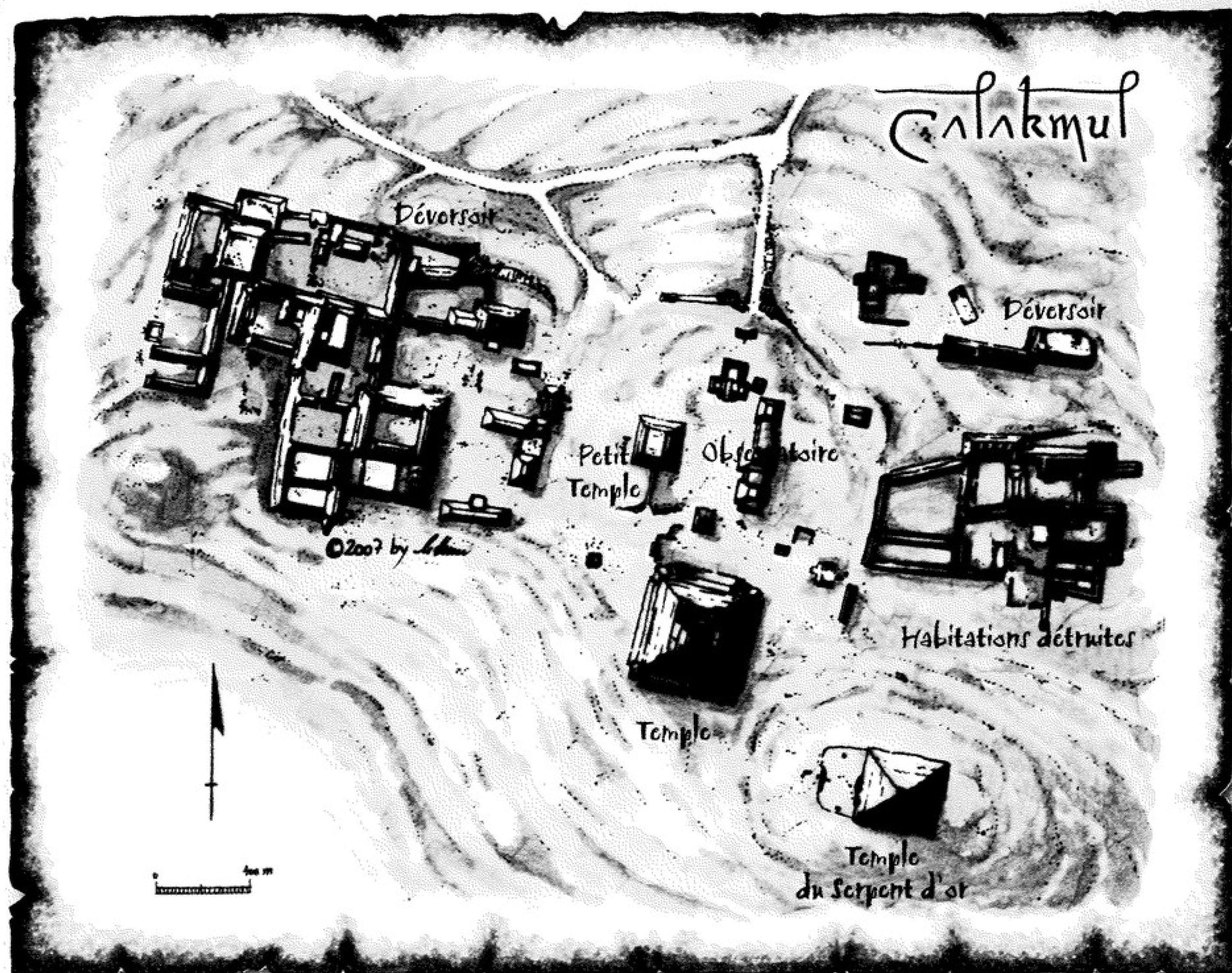
Lohn Lloyd Stephens, archéologue et découvreur des anciennes villes mayas, 1842

S'il y avait bien jusqu'au milieu du siècle dernier une région idéale pour les « mondes oubliés », les villes en ruines et les cultures disparues, c'était l'Amérique Centrale et du Sud. Le continent n'était à l'époque pas encore totalement exploré, loin s'en fallait. Les jungles d'Amazonie, les forêts tropicales de l'Amérique Centrale, la presqu'île de Yucatan et les plateaux des Andes renfermaient encore tous leurs secrets. Les peuples légendaires comme les Olmèques, les Moches, les Mayas, les Incas ou les Aztèques n'étaient pas les seuls à y habiter, et des découvertes inexplicables comme les lignes de Nazca, les momies Incas ou les puits mayas sans fonds (appelés cénotes) ont stimulé les spéculations. La littérature correspondante et les récits de voyages en ont fait un terrain fertile pour toutes sortes de désirs d'aventures. Et même aujourd'hui, elles

« Elle se tient devant nous comme une barque échouée au milieu de l'océan, dont les mâts sont passés par-dessus bord, et dont le nom a disparu, de sorte que personne ne peut plus dire d'où elle vient. »

John Lloyd Stephens, 1839 en voyant l'une des anciennes villes mayas découverte dans la jungle





n'ont rien perdu de leur attrait et de leur mystère. La recherche des trésors d'or légendaires, la rencontre de mondes et de cultures oubliés, l'exploration d'anciennes ruines de temples, tout cela alimente les rêves des innombrables découvreurs, chercheurs d'or, aventuriers ou explorateurs de mythes.

Calakmul, ville maya du « serpent doré », est située au sud-est de la presqu'île de Yucatan, à environ trois cents kilomètres au sud de Campeche. Difficile à atteindre, en particulier dans les années 1920, lorsque ce territoire appartenait encore au Mexique, la route vers Calakmul passait à travers les forêts vierges, et il n'est donc pas étonnant que la ville ne fut découverte qu'en 1931 par l'Américain Cyrus Lundell.
À Calakmul, on se trouve déjà au cœur de l'empire maya. À son apogée vers 100 avant J.-C., près de quatre-vingt cinq mille personnes y vivaient. La ville s'étendait sur près de cent kilomètres carrés, et on trouve aujourd'hui encore plusieurs sites de temples sur une grande surface, sous forme de pyramides à degrés, un mur de défense épais et un bon nombre d'habitations et d'entrepôts. Ces derniers sont certes en grande partie tombés en ruines et engloutis par la forêt vierge, mais dans la zone des pyramides, un énorme complexe d'habitations est encore relativement bien conservé et comprend un enchevêtrement confus de chambres et de passages.

Calakmul, connue comme le « Royaume du Serpent » en raison de sa vénération au dieu serpent, était à son apogée (250 – 690 après J.-C.) en concurrence permanente avec la capitale Tikal, éloignée d'à peine quatre-vingt dix kilomètres. Selon la légende, le roi de Calakmul, Garra de Jaguar, perdit finalement la guerre contre Tikal car la ville de Calakmul n'avait plus la faveur des dieux. C'est ainsi que débuta le déclin de la ville.

Aujourd'hui, seule une poignée de stèles et de murs de fondation complètement passés rappellent le règne des dieux serpents. Le « temple du serpent doré » en est le sanctuaire central et se présente sous forme d'une pyramide à degrés typique, avec une longueur d'arête de cent quarante mètres et une hauteur de cinquante-cinq mètres. Le temple est dédié au dieu serpent Kukulcan. Depuis la plate-forme supérieure de cette pyramide, on peut y pénétrer. Des volées de marche sur plusieurs paliers conduisent devant les chambres des prêtres se trouvant à peu près au niveau du sol. Il y a, dans cette grande pièce centrale, l'autel du serpent doré. Tandis que les victimes humaines étaient exécutées sur la plate-forme supérieure de la pyramide, les grands prêtres célébraient en bas des rites mythiques et secrets en l'honneur de Kukulcan.
Dans de nombreuses pièces secondaires de ce niveau, on trouve des cadavres momifiés avec

« Les anciennes cultures de l'Amérique Centrale étaient basées sur la peur de perdre leurs deux matières premières les plus chères, l'eau et le sang. »

Patrick Dunne,
Das Maya-Ritual
(le rituel Maya), 2001

El Dorado, précisément

Il devrait se situer quelque part entre l'Amazonie et le Pérou, une terre dorée légendaire, objectif des rêves les plus fous de tout conquistador, après la découverte du Nouveau Monde, qui parcourut l'Amérique Centrale et du Sud, soumit voire extermina les autochtones et vola leurs trésors. La croyance de l'existence d'une telle terre dorée remonte à une légende indienne, décrivant une coutume déjà disparue avant l'apparition des premiers conquistadores en Amérique du Sud. Il est dit que dans les temps anciens, le roi d'un peuple indien prenait un bain rituel dans un lac une fois par an, couvert de poussière d'or (« El Dorado » signifie littéralement « Le doré »). Ce rituel se terminait par d'autres offrandes d'or et de pierres précieuses.
Si cela s'est réellement produit, ce fut bien avant l'arrivée de l'« homme blanc ». Cependant, les Indiens continuèrent de raconter la légende pour se débarrasser des conquérants.
C'est de cette manière que la recherche de l'El Dorado devint le mobile de la conquête de l'Amérique du Sud. Pour d'autres, il est le synonyme d'une recherche vouée à l'échec.
À l'époque précolombienne, l'Amérique Centrale et du Sud était une région abondante en civilisations évoluées. Les Incas, Mayas et Aztèques, les Olmèques, Mixtèques, Toltèques, Zapotèques, Moches, etc.

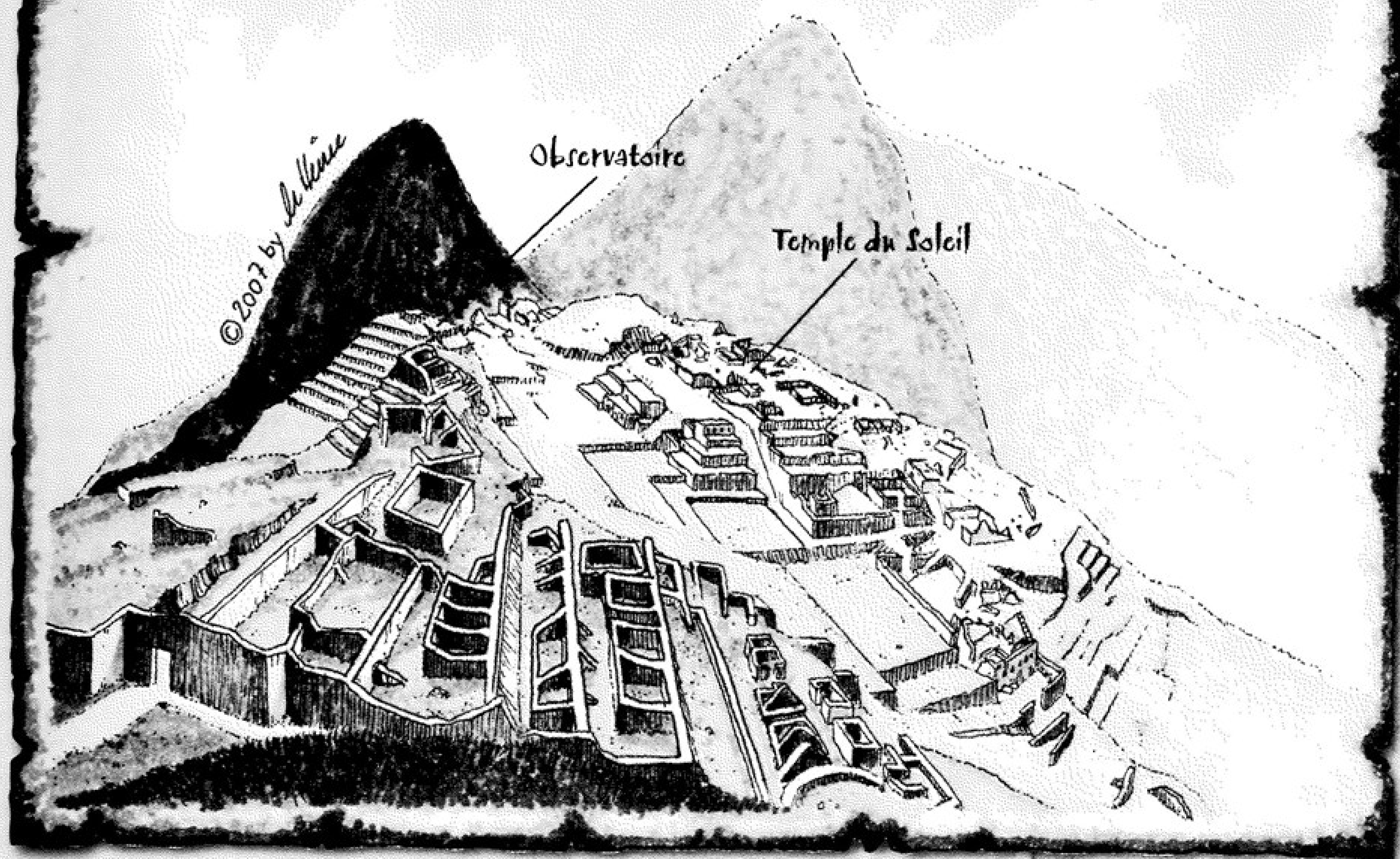
(suite ci-contre)

« On n'a qu'une seule fois la chance dans sa vie d'avoir l'honneur de participer à la découverte d'une ville Inca totalement inconnue. »
Hugh Thomas, archéologue de Bristol, juillet 2002

des vêtements richement brodés. À travers des passages et des escaliers labyrinthiques menant loin vers les entrailles de la Terre, on atteint un autre niveau avec quelques chambres mortuaires. On découvre ici un sarcophage avec une momie dont le visage a été recouvert d'un masque en mosaïque de jade. Cette momie était extrêmement déformée, les bras presque atrophiés, les jambes soudées, les membres étrangement disloqués. L'identité de cette personne est mystérieuse et laisse toute latitude aux spéculations…
Les Mayas ne construisaient cependant pas seulement dans les profondeurs, mais utilisaient également des cavernes naturelles pour leur culte. Les puits et cavernes remplis d'eau, les dénommés « cénotes », étaient des lieux centraux pour les rituels aussi bien en tant que sources d'eau que comme puits à offrandes. La manière dont les prêtres Mayas ont réussi à transporter des reliques et même des sacrifices humains dans les parties immergées ne pouvant être atteintes qu'avec des appareils de plongée modernes reste aujourd'hui encore inexpliqué. Il existe de plus des théories selon lesquelles tous les cénotes de Yucatan seraient reliés.

Sayacmarca, forteresse inca peu connue à haute altitude dans la cordillère des Andes, se trouve au sud-ouest de la gorge d'Urubamba, à environ vingt kilomètres au sud-est du Machu Picchu. La ville ne peut être atteinte que par une ancienne route inca, découverte seulement en 1942. Depuis la route, serpentant à une altitude de trois mille cinq cents mètres, un escalier raide et étroit conduit à un petit site fortifié avec une vue imposante. La forteresse comprend deux parties, le « temple du soleil » et un petit palais. Le site est divisé par un torrent froid, dont les eaux ont été en partie détournées par les ingénieurs des Incas afin de servir aux bains rituels et pour construire un tout-à-l'égout plutôt que de le laisser chuter sur les versants des montagnes jusque dans la jungle. Le temple du soleil servait d'observatoire, car outre les nombreux reliefs représentant le dieu du soleil, on trouva dans les murs des chambres du temple, de nombreux disques d'obsidienne, qui représentaient avec beaucoup de précision les constellations lors des diverses saisons. Sur certains de ces disques, on peut voir aussi des planètes inconnues et des constellations étranges. La grande plate-forme panoramique qui s'étend au-dessus du précipice et donne sur la vallée est impressionnante. À cet endroit, des cérémonies rituelles ont été effectuées, et il existe, de plus, un raccordement vers les bains souterrains et le tout-à-l'égout.
Sayacmarca est cachée une grande partie de l'année dans un brouillard dense, en raison du





fleuve de montagne. Il en résulte donc facilement l'impression d'une « ville au-dessus des nuages » lorsque l'on se tient sur la plate-forme.

Bien avant les Aztèques, de nombreux autres peuples s'étaient établis au Mexique, parmi lesquels les Toltèques, les Mixtèques et les Zapotèques, entres autres. Ces derniers vivaient au sud du Mexique, dans la vallée d'Oaxaca, où l'on trouve aujourd'hui encore un important site rituel : **Monte Albán,** la « montagne blanche ». Depuis 1200 avant J.-C. environ, les collines plates du Monte Albán servaient de lieu de culte aux premières populations. Au temps des Zapotèques, et en partie également sous l'influence des Olmèques, il s'érigea un grand centre religieux de plus de six kilomètres carrés avec des temples, des pyramides et des sites funéraires.

Vers 500 avant J.-C., le Monte Albán n'était pas seulement un centre de culte important, mais également un grand site de transbordement de marchandises pour toute l'Amérique Centrale. Entre trente mille et cinquante mille personnes vivaient dans la métropole impressionnante, comprenant des pyramides abritant des temples, des palais, des terrains de jeu de balle et un observatoire. Elles apaisaient leurs dieux avec du sang humain. Lorsque les conquistadores atteignirent ce lieu deux millénaires plus tard, le site n'était plus utilisé que pour les enterrements, et même pas par les descendants directs des fondateurs. En effet, vers l'an 700 après J.-C., les habitants du Monte Albán l'ont abandonné brusquement et pour des raisons encore inexpliquées à ce jour. Des raisons qui pourraient trouver leurs racines dans la spiritualité et le surnaturel et seraient ainsi hautement intéressantes pour les explorateurs de mythes. Ces raisons se trouvent peut-être dans les labyrinthes de tunnels situés sous la place centrale, car les cavernes avaient pour les anciens Zapotèques une signification majeure, si tant est que l'on crût à l'histoire consignée sur la septième stèle de la plate-forme sud. C'est l'histoire d'une caverne, la caverne de toutes les cavernes, dans laquelle le dieu Coqui Xee dormait avant que le monde et le temps fussent créés. Peut-être cette grotte existe-t-elle encore aujourd'hui, ou tout du moins un accès à celle-ci…

Les ruines du Monte Albán ne se trouvent pas très loin de la petite ville mexicaine d'Oaxaca et sont relativement faciles à atteindre. La vallée d'Oaxaca fait partie de la Sierra Madre del Sur,

« Un tombeau, gardé par la statue terrible d'un tigre montrant les crocs, la nouvelle découverte des explorateurs de Monte Albán. »
Science Newsletter, 9 juin 1934

La liste est presque sans fin. La description de toutes les cultures est déjà difficile, mais celle de toutes les constructions et artéfacts impressionnants est impossible. Au début du XIX[e] siècle, la plupart des héritages de ces civilisations évoluées, pas encore découverte, sommeillait encore dans la jungle ou sur les hauts-plateaux secs des Andes. Pour les explorateurs de mythes, cela signifiait certes la joie d'une découverte éventuelle, mais également le danger de se perdre dans la chasse au trésor et l'archéologie. Il y aurait encore des villes englouties, une autre stèle recouverte de glyphes ou une pyramide à degrés enfouie à découvrir. Bien qu'il y ait dans ces régions, outre les Incas, les Mayas et les Aztèques, un grand nombre d'autres peuples, ces trois cultures sont représentatives de toutes les autres. Elles ont obtenu la plus grande popularité, ce qui permet quelques connaissances préliminaires dans un groupe de joueurs, et ainsi d'exploiter un peu la narration. Concernant les lieux de culte décrits et les ruines de ces peuples, il faut faire une sélection, car le nombre de villes mythiques des Incas, des Mayas et des Aztèques est plus important que ce que l'on croit. Les « grandes attractions touristiques » telles que le Machu Picchu, Chichén Itzá et Tenochtitlan ont été laissées de côté à dessein. Il existe suffisamment de matière parlante concernant ces monuments. Et manifestement, aucune de ces villes n'était l'El Dorado que tous cherchent encore…



Le site de jeu de balle du Monte Albán

à mille cinq cents mètres au-dessus du niveau de la mer, et malgré son altitude, il y règne un climat supportable pour les Européens. Le paysage quant à lui est aride, monotone et rocailleux.
En 1932, Alfonso Caso, directeur du musée national mexicain, découvrit lors de fouilles dans les grottes du Monte Albán une chambre funéraire encore scellée. Les trouvailles de ce site connues depuis sous le nom de « tombe n° 7 » dépassèrent toutes les espérances : des coupes d'exquise faction en cristal de roche, des perles de jade et d'or, des girandoles et des chaînes en or, des bracelets en argent, des bagues, des objets rituels en cristal et en obsidienne ; une trouvaille comparable au tombeau de Toutankhamon dans la vallée des rois en Egypte.
Outre ce « trésor des Aztèques » (qui provenait en fait de la culture des Mixtèques), cette découverte fut bien plus précieuse pour la science, grâce aux objets liés à l'écriture et aux os d'animaux. Le symbolisme des Mixtèques put ainsi être compris et on put se rendre compte que l'écriture et le calendrier des Aztèques se basaient sur l'écriture et sur la théorie des nombres des Mixtèques.

Peuples et héritage précolombiens

Histoire : Il y a vingt mille ans, les peuples nomades colonisèrent le continent américain. Quinze mille ans plus tard, les premières cultures américaines s'étaient développées depuis cette base et laissaient déjà leurs traces dans l'Histoire. Vers 3000 avant J.-C. déjà, la culture des **Olmèques** apparut dans le sud du Mexique. Nous avons peu d'héritage de ce peuple, mais il faut mentionner les gigantesques têtes en pierre érigées dans cette région : d'une hauteur de trois mètres et d'un poids de plus de dix-huit tonnes, elles sont taillées dans un unique bloc de basalte. Les traits négroïdes de ces têtes sont à noter, une des raisons qui laisse supposer qu'il y avait déjà à cette époque une voie vers l'Afrique. La construction pyramidale et en forme de ziggurat des temples ainsi que les momies Incas embaumées retrouvées peuvent indiquer un rapport à l'Égypte ou à l'Afrique.

Vers 2000 avant J.-C., les **Mayas** sont le peuple culturellement dominant de l'Amérique Centrale. Leurs habitats principaux étaient la presqu'île de Yucatan, aujourd'hui province

Amérique Centrale,
patrie des Olmèques, Mayas et Aztèques




Une des innombrables têtes en pierre gigantesques des Olmèques

mexicaine, et une partie du Belize et du Guatemala. Sous la domination des Mayas, de grandes villes et centres religieux virent le jour vers 200 avant J.-C., tels que Tikal et Chichén Itzá, qui furent vers 600 après J.-C. à leur apogée culturelle. Lorsque les conquérants espagnols arrivèrent, le royaume des Mayas avait depuis longtemps dépassé son zénith.
Vers 1200 après J.-C., les **Aztèques** immigrèrent dans la partie centrale du Mexique et s'y établirent. Ils réussirent en à peine cent ans à créer un empire immense et très organisé. La capitale s'appelait Tenochtitlán (aujourd'hui Mexico City) et était en partie construite sur pilotis et plateformes sur une île du lac Texcoco. En trois cents ans d'existence environ, les Aztèques constituèrent une organisation politique impressionnante et étendirent leur empire jusqu'au Guatemala. Lorsqu'Hernando Cortés aborda au Mexique en 1519, une ancienne prophétie lui vint en aide, car les conquistadores blancs furent considérés comme des messagers des dieux. Cortés conquit l'empire aztèque avec seulement cinq cents hommes, et ceux-ci ne s'en remirent jamais.
L'origine des **Incas** n'est pas totalement claire. On sait seulement que les Incas ont fondé la ville de Cusco vers 1200 après J.-C., actuellement au Pérou. On soumit les peuplades vivant aux alentours et on constitua, grâce à une organisation et à une gestion intelligentes, l'empire des Incas, qui à son apogée, entre 1400 et 1530, s'étendait sur les actuels Équateur, Pérou, Chili ainsi que sur une partie de l'Argentine. Le centre de l'empire était l'Altiplano, plateau des Andes atteignant les trois mille six cents mètres d'altitude. Tandis que sur les hauts plateaux autour de Cusco et du lac Titicaca le climat est rude et la végétation peu abondante, la forêt tropicale règne au pied de la montagne.
Les Incas utilisaient en tant qu'écriture des cordes à nœuds, dénommées quipus, et basées sur la numérotation décimale. Les chefs d'œuvre architecturaux des Incas, comme la construction de grandes fortifications érigées avec des blocs de pierre ajustés les uns aux autres, un réseau de voies de plus de dix mille kilomètres et des ponts suspendus de plus de soixante mètres de long, sont les témoins de l'apogée de leur culture. Mais eux aussi connurent une fin brutale avec l'arrivée des conquérants espagnols. Lorsque Francisco Pizarro arriva au Pérou en 1532, il trouva un empire déjà affaibli. Les maladies des Espagnols telles que la petite vérole et le choléra, ainsi que les guerres civiles qui faisaient rage avaient affaibli l'empire Inca de façon significative, ce qui facilita la tâche de Pizarro. Le dernier roi des Incas, Atahualpa, eut beau acheter sa liberté avec une chambre pleine d'or, cela ne rallongea pas sa vie de beaucoup. Basées sur ces évènements historiques, débutèrent les légendes de trésors incas que les conquérants espagnols auraient mis en sécurité, probablement dans une ville inca pas encore découverte.

Religion : La religion des Incas, Mayas et Aztèques était étrange et exotique pour les Européens. Lorsque le premier temple de ces peuples fut exploré et catalogué vers 1830 par les archéologues et les chercheurs de trésors, il en ressortit une description de statues, de peintures murales et de reliefs étranges représentant des idoles, dotés de signes et de symboles curieux ou représentés lors de rituels sanguinaires.
Dans toutes les cultures importantes d'Amérique Centrale et du Sud, on trouve de nombreuses constructions religieuses imposantes. Les souverains de ces peuples avaient un statut divin et exerçaient souvent également la tâche de grand prêtre. Les dieux étaient intimement liés à la vie quotidienne du peuple ; il existait un grand nombre de divinités et d'esprits en relation les uns avec les autres.
Le dieu créateur des Mayas était Hunabku, qui trônait au-dessus de tous les dieux. Huracan, dieu des vents et des étoiles, ou encore Itzamná, dieu de la connaissance, sont également connus.

« Nous sommes portés par le vent pendant de nombreuses années,
vers le site des écorchés,
inconnu des autres, comme tu l'as ordonné.
Dans la maison des plumes de quetzal s'effectue la métamorphose,
par l'offrande de la vie humaine, c'est la récompense de celui qui l'ose. »

Extrait de *Vingt Hymnes sacrés des Aztèques,* ancien chant rituel indien

Quetzalcóatl, le serpent à plumes


Explorateurs et archéologues en Amérique du Sud

Les explorateurs suivants se sont penchés dans les années 1920 sur les fouilles en Amérique Centrale et du Sud et sont ainsi des partenaires potentiels pour les investigateurs :

John Lloyd Stephens (1805–1852), Américain, juriste, commerçant, explorateur, considéré comme le découvreur de la culture maya, voyagea et découvrit les villes mayas de Palenque, Uxmal et bien d'autres.

Edward H. Thompson (1856–1935), Américain, explorateur, examina de nombreuses villes mayas dans les années 1920.

Hyatt Verrill (1871–1954), Américain, voyageur autour du monde, archéologue, découvrit dans les années 1930 près de Lima de nombreux tombeaux incas avec des momies bien conservées.

Hiram Bingham (1875–1956), Américain, archéologue et historien à l'université de Harvard, entreprit entre 1906 et 1924 six expéditions en Amérique du Sud. Il découvrit le Machu Picchu en 1911 et dégagea de nombreuses ruines incas disparues sous la jungle.

Des victimes sanguinolentes furent souvent offertes aux dieux



Ce dernier apporta aux Mayas la connaissance de l'écriture, des mathématiques et de l'astronomie ; le calendrier des Mayas est étonnamment précis et prouve leur instruction ! Kukulcan était le dieu serpent à plumes des Mayas.
Le dieu principal des Incas était Inti, le dieu soleil, et le dieu créateur s'appelait Viracocha. La religion des Incas était principalement tournée vers le soleil, d'une grande importance dans de nombreux domaines de leur vie.
Les Aztèques eux-aussi vénéraient un dieu soleil, connu sous le nom de Huitzilopochtli. C'était également le dieu de la guerre et de nombreuses victimes humaines lui étaient sacrifiées. Quetzalcóatl, « le serpent à plumes » était le dieu créateur, Tlaloc le dieu de l'eau et de la pluie, et Xipe Totec, « Notre Seigneur l'Écorché », demandait également à chaque printemps des victimes humaines.

Les Enfants de Yig, le mythe de l'Amérique du Sud

« Je hais les serpents ! »
Professeur Henry Jones jr., archéologue, 1938

Les religions et les noms des cultures d'Amérique Centrale et du Sud sont à eux seuls bien assez étranges. Les connaisseurs du Mythe pourraient faire le lien avec les Grands Anciens et leur suite pour tout, et avec grande facilité. Néanmoins, il existe certains endroits où le Mythe a laissé plus de traces directes qu'ailleurs.
Bien avant la domination des Olmèques et des Mayas, le peuple des serpents, très développé dans les domaines de la technique et la magie, était déjà installé dans cette région. Outre Byatis et Tsathoggua, ils vénéraient surtout le Grand Ancien Yig en tant que leur dieu principal. Le peuple des serpents disparut au cours du temps, mais les hommages à Yig perdurèrent pour Quetzalcoatl chez les Aztèques et pour Kukulcan chez les Mayas. Le culte du serpent peut être constaté aujourd'hui encore dans de nombreux reliefs, fresques et statues sur les pyramides de ces peuples.
Lorsque la domination du peuple du serpent déclina lentement avec l'arrivée des humains, ils se retirèrent de l'Histoire de la Terre. Les anciennes villes du peuple du serpent furent balayées de la surface et les humains construisirent leurs nouvelles villes sur ces ruines, ostensiblement influencés par le type de construction des anciens autochtones. Ils consacrèrent à Yig divers temples, et dans certaines de ces pyramides, il est possible aujourd'hui encore de trouver des restes momifiés des membres du peuple du serpent soigneusement cachés, et plus rarement encore des artéfacts de cette race. Le peuple du serpent en lui-même est presque éteint. Certains d'entre eux se sont enfuis dans des cachettes souterraines pour échapper à l'extermination, d'autre sombrèrent dans une hibernation profonde et éternelle, et d'autres, peu nombreux, utilisèrent leurs pouvoirs magiques pour se dissimuler et continuer de vivre avec les humains. Ce sont eux qui apportèrent la vénération de Yig dans le monde humain.
Le connaisseur du Mythe peut trouver de nombreuses traces de Yig et de ses fidèles. Le site sur lequel Calakmul fut érigé plus tard était déjà au temps du peuple du serpent un lieu de culte de la suite de Yig. Ici serpente le « chemin de l'écorchement », un chemin de pèlerinage vers Calakmul, sur lequel les participants s'écorchaient et faisaient ainsi des expériences mystiques. Même si le peuple du serpent finit par décliner et que ses sites et villes mystiques disparurent, ces lieux sacrés disposaient d'un « écho magique » suffisant pour que les astrologues et les chamans des peuples humains (éventuellement sous la direction d'un représentant caché du peuple du serpent ?) reconnaissent ces endroits et y construisent des sanctuaires. Il n'est ainsi pas surprenant que de nombreux peuples d'Amérique Centrale aient repris le serpent dans leurs religions des anciens dieux de la nature et qu'ils lui consacrent une place prééminente.

La pyramide du temple de la ville maya de Calakmul est l'un de ces lieux de culte. Ici, Yig fut vénéré sous la forme du dieu Kukulcan. Dans la pyramide, à des niveaux très inférieurs, dans les chambres funéraires, un passage encore inconnu jusqu'ici se cache et conduit à un esca-

lier menant dans les profondeurs. Si on le suit, on atteint une porte en pierre couverte d'une symbolique inconnue ; c'est un portail encore préservé vers le passé du peuple du serpent. On ne sait pas trop s'il s'agit d'une porte magique ou si c'est la porte menant à la connaissance ancestrale du peuple du serpent. Ce qui est sûr cependant, c'est que celui qui franchit cette porte verra des choses dépassant l'imagination.

Un autre site particulier dans la région des Mayas près de Calakmul est connu sous le nom de grotte des chauves-souris, mais constitue en fait un puits naturel, l'un de ces cénotes. Il existe de nombreux puits de ce type à Yucatan. En général, il s'agit de profonds trous de calcaire semblables à des gorges, qui conduisent à de grands lacs souterrains d'eau douce. Dans ces montagnes karstiques, un vaste réseau de grottes ramifiées parfois immergées s'est créé au cours du temps. Les puits de ces grottes ont été vus par les Mayas comme une entrée dans le royaume des morts et utilisés pour les offrandes : on aurait fait tomber dans les profondeurs des vierges couronnées de fleurs pour obtenir la miséricorde des dieux du royaume des morts.
Par la force des choses, le cénote des chauves-souris prit une importance particulière. D'après la légende indienne, chaque victime ressuscitait après une année et revenait nouvelle et jeune, ce qui explique que des grands prêtres ayant mérité leur position trouvaient des sacrifices en ceux qui croyaient à la source de la jeunesse éternelle. Voilà pour ce qui est de l'héritage...
Le secret de ce puits est cependant bien plus horrible. Dans les temps ancestraux, le peuple du serpent fit une expérience et créa un être, mélange de l'un des leurs avec un Sombre Rejeton de Shub-Niggurath. L'être ainsi engendré ne put cependant pas être contrôlé et fut alors banni dans ce cénote à des fins de recherches. Lorsque la nourriture vint à manquer, il tomba apparemment dans un profond sommeil éternel, visiblement une capacité « héritée », jusqu'à ce que les Mayas ne commencent avec leurs sacrifices. Il reçut à partir de ce moment de la nourriture en quantité suffisante pour se reproduire seul. Il déposa des œufs dans de nombreuses grottes secondaires bien cachées, et de temps à autres, il créait avec ces œufs des reproductions jeunes de ses victimes, mais présentant de terribles forces ainsi que des tentacules et des queues cornues à la place des jambes. Lorsque ces créatures, misérables en soi, arrivaient jusqu'à la surface, elles ne vivaient pas très longtemps car les Mayas reconnaissaient leurs dégénérations et les détruisaient. La raison de la poursuite des sacrifices malgré tout reste peu claire. On peut cependant supposer l'influence d'un membre du peuple du serpent agissant dans l'ombre.

Avec le trépas des Mayas et la fin des sacrifices, les possibilités de reproduction de l'être du puits se limitèrent, et les quelques animaux tombés dans les puits dans le passé suffirent à peine à maintenir ses fonctions vitales. Il tomba à nouveau dans un sommeil éternel. Cependant, si un participant indiscret d'une expédition voulait escalader le puits sans précautions pour en explorer le fond, il pourrait se produire alors dans le vrai sens du terme un « retour brutal à la réalité »...



Les Andes du Pérou étaient déjà bien avant la culture des Incas une destination de prédilection des Mi-Go. Ils trouvaient ici des minerais précieux qu'ils extrayaient dans de grandes mines. Les lignes de Nazca, immenses géoglyphes dans le désert de Nazca au Pérou, sont certainement les vestiges du marquage de territoire des Mi-Go (ou d'un autre peuple ?), qui indiquaient ainsi le chemin vers les mines. D'autres explorateurs voient dans ces lignes les vestiges d'un aéroport des temps préhistoriques (voir l'article page 312). Au temps des Incas, peu de mines des Mi-Go étaient encore en fonctionnement. Plusieurs groupes d'Incas de l'est du lac Titicaca vénérèrent tout de même ces êtres qui leur paraissaient être des dieux. Le temple de la lune, à trois jours de voyage de Lima vers l'est, est un lieu de culte Mi-Go encore relativement bien conservé. Dans ce temple, on peut trouver, près de peintures mayas très peu typiques, quelques cylindres métalliques que les Mi-Go utilisaient pour conserver les cerveaux humains. Certains grands rois incas ou grands prêtres éminents pourraient bien y survivre encore aujourd'hui.

« Au crépuscule, une grotte à chauves-souris se trouvant près de la route principale à environ huit kilomètres à l'est de Calakmul est une destination qui vaut le coup. [...] Lorsque les chauves-souris sont déjà parties, on peut voir un groupe survoler la route. [...] Les chauves-souris arrivent avec le coucher du soleil. »

Paul Hudson, voyageur, saint Nicolas 2004



Section des lignes de Nazca

« Créatures d'une intelligence supérieure venant d'au-delà des limites de notre galaxie, qui extraient dans certaines régions de la terre du minerai, que leur planète d'origine n'offre pas. Actuellement, certaines de ces colonies de mines sont connues dans les Andes. »

A Brief Essay on the Mi-Go

Avec le Mi-Go, la vénération de Shub-Niggurath fut ancrée plus profondément dans la croyance des Incas. Il existait manifestement une sorte de lien entre les deux. Il y aurait une poignée de reliquaires dans les Andes, dans lesquels les Incas conservaient la connaissance sur Shub-Niggurath sous forme d'une bibliothèque de quipus. Jusqu'ici cependant, ni les reliquaires de quipus, ni le légendaire temple de la lune ne furent découverts.

À haute altitude dans les Andes, se trouve un autre lieu sacré des Incas, le « reliquaire du ver », qui a apparemment été utilisé pendant un certain temps pour l'adoration d'un gigantesque Cthonien. Le site lui-même a été à l'origine bâti par les Mi-Go, que les Cthoniens savaient utiliser pour leurs déblaiements. Les Incas construisirent un temple par-dessus et scellèrent l'entrée, manifestement avec l'aide des Mi-Go. À l'intérieur, se trouvent toutes sortes de quipus, qui avertissent les intrus du danger, mais malheureusement aucun explorateur ou presque ne devait être capable de les lire. Le sanctuaire du temple, une plaque au sol en forme de roue solaire « à l'envers » (les rayons du soleil se dirigeant vers l'intérieur) put être considérée comme un passage potentiel. En cas d'ouverture de la plaque (la partie principale des dispositifs de sécurité n'est plus active en raison de leur âge), le Cthonien serait libéré.

Au pays des Aztèques, Nyarlathotep se manifesta plusieurs fois. Il a certainement été vénéré sous la forme du dieu Xipe Totec, ainsi que sous le nom du « dieu du ciel nocturne », Tezcatlipoca. Nyarlathotep promit à ce dernier gloire, richesse et pouvoir. Le culte de Tezcatlipoca fut cependant très limité géographiquement et ne s'est pas particulièrement étendu. L'une des coutumes de ce culte pourrait être à l'origine de la légende d'« El Dorado », l'« homme doré ». Un élu vivait une année dans le luxe, et était peint et habillé d'or ; au terme de l'année, il était pris dans la suite de Tezcatlipoca et disparaissait de la surface de la Terre.

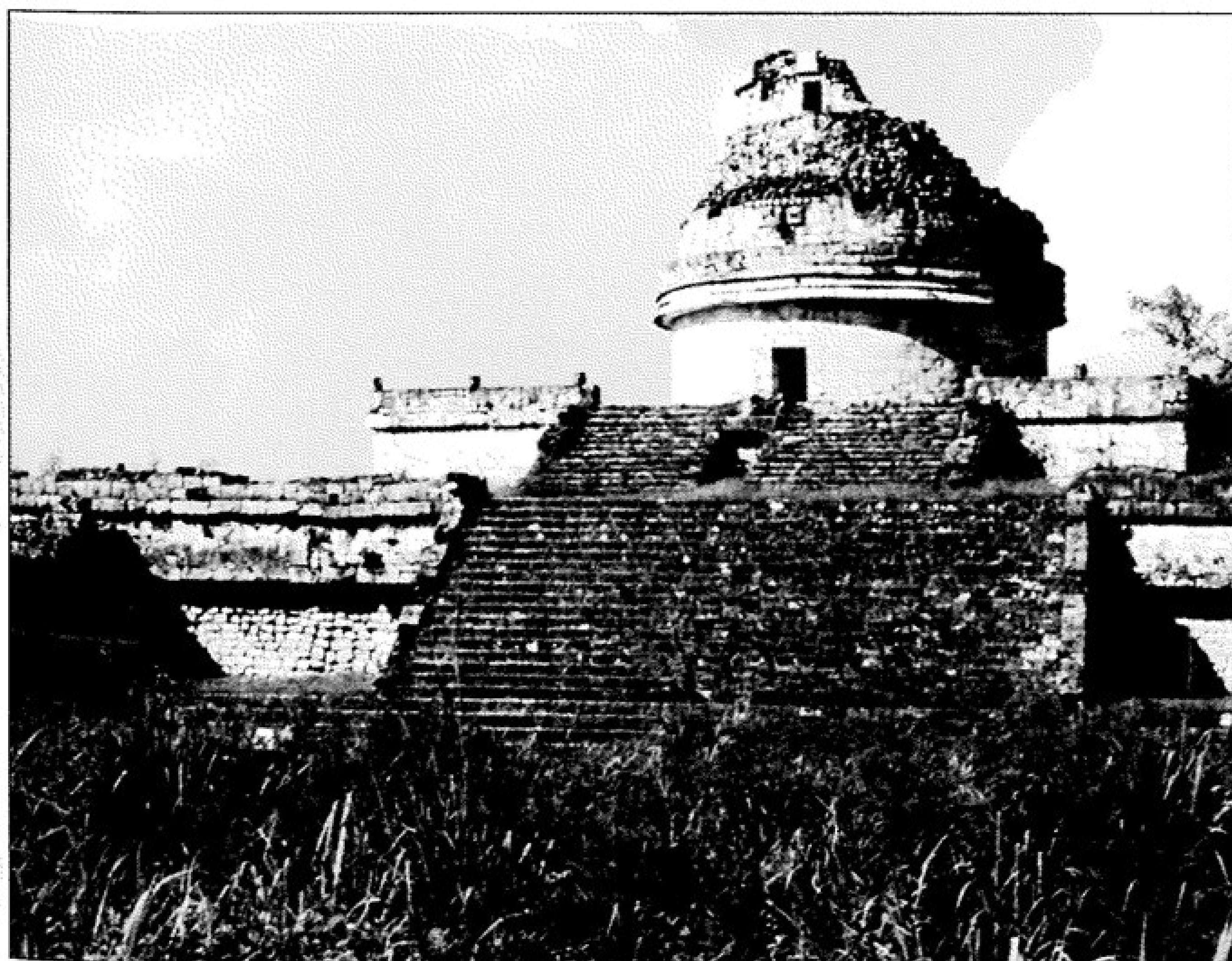
Le Monte Albán a lui aussi une histoire funeste. Lorsque les premiers nomades colonisèrent la région vers 20 000 avant J.-C., ils découvrirent une fente menant loin dans les entrailles de la Terre. Là-bas vivrait (d'après les échelles humaines, depuis des temps relativement proches) Atlach-Nacha, divinité des araignées, souverain de toutes les araignées et tisseur de l'obscurité. On dit qu'il tisse depuis une éternité une toile immense pour relier d'insondables abîmes. Si l'on en croit certains auteurs, la fin du monde viendra lorsque la toile sera terminée. On ne sait pas si les premiers temples primitifs furent construits pour vénérer Atlach-Nacha, ou ce qui est plus probable, pour l'empêcher de quitter les profondeurs de la Terre. Cependant, lorsque les Olmèques arrivèrent dans cette région des milliers d'années plus tard, ils construisirent plusieurs temples protecteurs et scellèrent totalement l'antre d'Atlach-Nacha. Le danger leur semblait bien connu mais pas la cause du problème. Lorsque les Zapotèques devinrent ensuite les maîtres des lieux, la connaissance de la divinité des araignées était tombée depuis longtemps dans l'oubli, et on construisit des sites funéraires et de vénération de la taille que l'on connait aujourd'hui. Seuls quelques reliefs peuvent

encore être trouvés, représentant une araignée grotesque dans un cocon de terre, mais aucune pictographie n'indique l'origine véritable du Monte Albán. On peut au mieux constater qu'à la fin de la période des pluies, de très nombreuses araignées se rassemblent près des tombeaux sud et que ce fléau arachnéen fait à chaque fois quelques victimes dans le village proche de Guátalmo. On peut mentionner comme indice supplémentaire la grosse araignée des lignes de Nazca au Pérou, bien que les deux lieux soient quelque peu éloignés ; à un saut de puce néanmoins, selon les échelles des Mi-Go qui ont probablement dessiné ces lignes. Atlach-Nacha fut-il la raison éventuelle de l'abandon des mines par les Mi-Go ? Les chercheurs (cthulhoïdes) se penchent depuis longtemps déjà sur ces innombrables suppositions. Ce n'est qu'en 1985 que l'expédition Barton Doherty commença, dans le but de dévoiler le secret et de découvrir l'habitat des Grands Anciens, mais aucun participant ne revint…

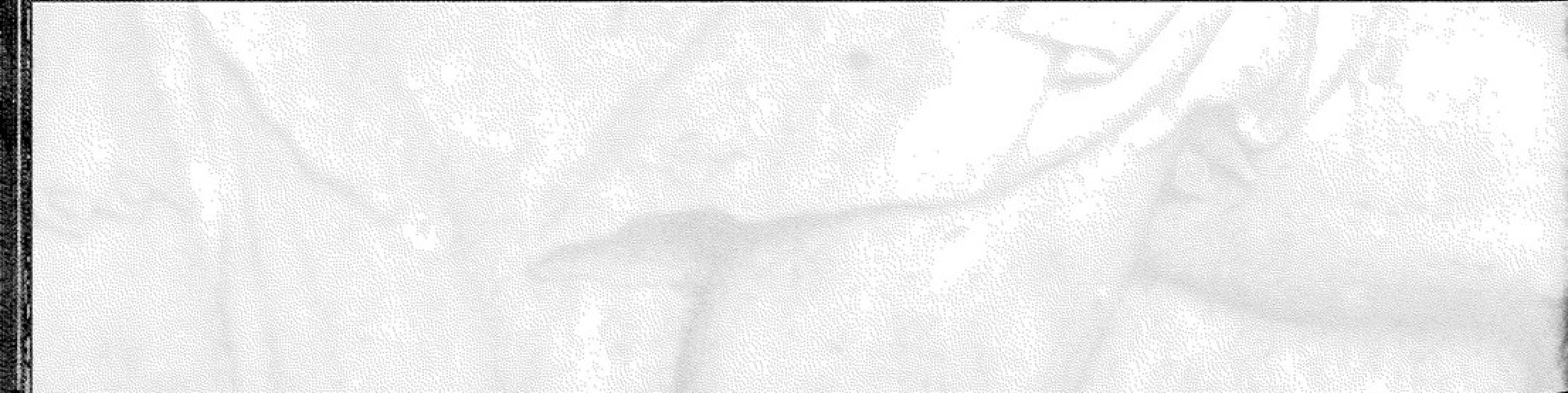
Une particularité unique est Atzá Tictalhualca, le « temple hors du temps ». Ce petit temple aztèque est à peine connu, mais plusieurs fois mentionné sur les anciennes cartes indiennes. Il se trouverait à environ dix miles au nord de Tenochtitlan, mais on ne trouve là-bas qu'une mesa dénudée. Le temple aurait été érigé très tôt en tant qu'observatoire sur les fondations d'un sanctuaire inconnu, où une caste de prêtres aztèques adorait Daoloth. Ils apprirent l'art de la représentation dans une géométrie non euclidienne et l'interprétation de la voûte céleste du passé et du futur comme base pour leurs prophéties. L'une de ces prophéties fut cependant totalement erronée : ils déclarèrent l'arrivée des conquérants espagnols comme les messagers des dieux, ce qui facilita la tâche de Cortés pour soumettre le royaume des Aztèques. Lorsque la défaite fut inéluctable, les grands prêtres de Daoloth accomplirent un rituel sur le temple, devant permettre aux Aztèques une fuite dans le temps. Le temple disparut effectivement dans le temps sans laisser de traces. Depuis lors, Atzá Tictalhualca dérive dans les rivages du temps, mais suivant un certain cycle. Lorsque l'ombre d'Aldébaran tombe sur la Formalhaut (environ tous les quatre ans), le temple se manifeste pendant quatre jours environ dans notre monde.

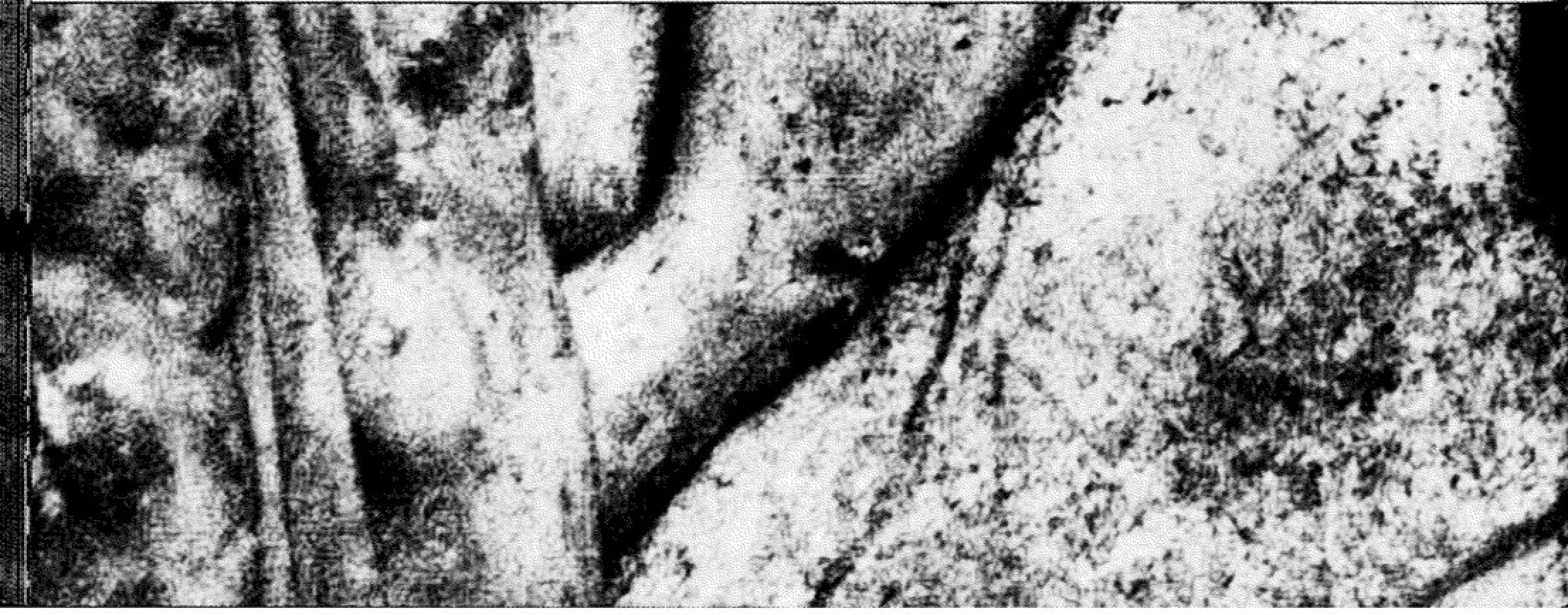
■





L'observatoire d'Atzá Tictalhualca





L'Europe & l'Asie Mineure



L'héritage caché d'Alexandre

La forteresse au trésor de Kyinda sur Karasi

« Taurus (Tauros, tur "montagne"), chaîne de montagnes formant la bordure sud-est des haut-plateaux de l'Asie Mineure. Cette chaîne de montagnes difficilement praticable atteint dans la partie est de la plaine de Cilicie une hauteur au sommet de plus de trois mille mètres. Le col le plus important est Gulek Boghas, passage des Anciens en Cilicie, par lequel les grandes routes de caravanes et d'armées d'Asie Mineure menaient en Syrie. »

Meyers Konversationslexikon, 1888



Encore peu explorée :
La chaîne de montagnes Taurus

Bien que Taurus soit une chaîne de montagnes s'étendant sur plus de mille kilomètres et constituant la frontière entre le sud de la Turquie et la Syrie, elle appartient encore indubitablement aux régions du monde apparaissant sur les cartes comme des tâches blanches ; et celles-ci ne comprennent même pas les grottes et les passages présents sur des kilomètres sous la terre. En raison du caractère imprévisible du terrain, cette chaîne de montagnes est largement évitée par les groupes expéditionnaires ainsi que par les touristes, bien qu'elle offre une vue majestueuse avec ses écueils escarpés, où des chutes d'eau d'une centaine de mètres se précipitent dans les abîmes.

Il ne manque donc pas de nombreux mythes qui entourent cette région imprégnée du brouillard de l'ignorance, et qui se sont formés plus sur une base de suppositions et d'allégations hasardeuses que sur des connaissances scientifiques. L'un de ces mythes est lié à une forteresse contenant des richesses incommensurables : Kyinda, l'un des trésors les plus titanesques de l'Histoire du monde. Bien caché dans l'une des nombreuses grottes, se trouverait encore le trésor d'Alexandre le Grand. En effet, en plus de deux mille ans d'Histoire, il n'a toujours pas été découvert. Ce trésor n'est-il qu'une chimère ? Un mythe dans l'esprit des humains ? Cela est peu probable car certaines sources indépendantes les unes des autres s'y réfèrent. Elles savaient que Kyinda reposait dans une bonne cachette parmi les montagnes inaccessibles, que ses gardiens avaient choisie il y a deux mille ans. Elles avaient cependant aussi mésestimé le fait que des forces sont à l'œuvre pour empêcher aujourd'hui encore l'explication des mystères de la forteresse légendaire. La région n'est pas bien visible sur les clichés satellites. Même sur Google-Earth, on ne voit qu'une zone floue, et les archéologues compétents

fouillant la région de Taurus se retranchent dans le silence et sous-entendent de façon incompréhensible qu'il ne faut pas poser plus de questions.

Son nom est une légende. En moins de deux décennies, Alexandre le Grand a réussi à mener une campagne sans pareille. À sa mort, à 32 ans, il avait asservi la moitié du monde connu à cette époque. Grâce à ses conquêtes, il réussit non seulement à étendre son empire et à rattacher des régions entières à son royaume, mais conquit surtout tous les trésors des souverains, ce qui augmenta ses richesses de façon incommensurable.
Alexandre le Grand a beaucoup légué à la postérité. Sa gloire et son influence de son vivant ont perduré au cours des siècles en tant que mythe d'une époque passée. Cependant, le trésor d'Alexandre entouré de mystères disparut sans laisser de traces après sa mort. Ses héritiers s'étaient assurés que les richesses soient emmenées dans un lieu secret, et peu de personnes furent mises dans la confidence. Le danger ne venait cependant pas des brigands, pilleurs et voleurs qui voulaient mettre le grappin sur l'or, mais plutôt de persécuteurs d'un autre type, plus attirés par les reliques uniques que par la valeur purement matérielle du trésor, dont Alexandre les avait privés par ses conquêtes.
Les savants qui avaient la faveur d'Alexandre et qui, avant sa mort, tentèrent de déterminer une dernière fois la valeur réelle du trésor, rapportèrent que cette tâche était tout simplement impossible, moins en raison de la masse de pierres précieuses et de bijoux qui rendait le chiffrement exact déjà difficile, que des antiquités et autres joyaux étranges des peuples conquis, se trouvant entre les objets de valeur scintillants. Il y avait des sculptures et des outils singuliers, des bagues et des amulettes de provenance sombre et inconnue. Les soldats d'Alexandre les avaient rarement trouvés dans les reliquaires de divinités accessibles et dans des zones de temples, mais bien plus souvent dans des chambres secrètes dissimulées et construites sous de tels bâtiments. Bien que les confidents d'Alexandre fissent prévaloir un examen précis de ces reliques, sous le motif de déterminer leur valeur matérielle, leur plan ne vit pas le jour dans l'agitation des combats diadoques, qui conduisirent après la mort du conquérant à une querelle sanglante pour l'héritage entre ses successeurs. Des documents rédigés par les savants concernant certaines trouvailles rares qui leurs tombèrent dans les mains furent interdits et bannis en raison de leur contenu ignominieux. Les exemplaires qui ne purent pas être détruits aussitôt furent perdus au cours des années suivantes et disparurent dans les collections privées de riches collectionneurs, dans lesquelles il est possible que certaines pièces se trouvent.
Il ne resta plus que les spéculations concernant un antre rempli de richesses incommensurables, ayant survécu au fil du temps. Mais celles-ci suffisent pour entraîner toujours et encore des intrépides sur les traces du mystérieux héritage d'Alexandre le Grand, pour atteindre le lieu dans lequel pourrait reposer à ce jour le trésor.

En 336 avant J.-C., alors âgé de vingt ans, Alexandre le Grand hérite d'un royaume que son père Philippe II avait rendu puissant et dont l'hégémonie s'étendait sur toute la zone de la Mer Méditerranée. Avec le soutien d'alliés importants qui s'étaient déjà tenus aux côtés de son père afin de l'appuyer politiquement et militairement, il s'assura la légitimité de la couronne de Macédoine et la gouvernance de l'ensemble de la Grèce. Grâce à ses campagnes, la domination d'Alexandre s'étendit à de nombreuses villes d'Égypte et d'Asie Mineure, qu'il absorba dans son empire en y installant des gouverneurs compétents. Même dans les régions les plus reculées, il veilla à ce que l'intendance soit suffisante en termes de soldats frais et dispos et de ressources financières. En effet, la guerre coûtait cher et ne pouvait être payée que par les trésors qui attendaient leur nouveau souverain dans les temples et les constructions fastes des anciens propriétaires. Tandis qu'une grande partie était utilisée pour le ravitaillement et l'entretien des armées, les reliques précieuses étaient amenées dans les chambres privées d'Alexandre. Des statues sacrées et des sculptures, mais également des reliques ancestrales et oubliées qui sommeillaient, bien cachées dans les chambres des villes perses conquises.
Avec ses officiers les plus importants, Ptolémée et Séleucos, Alexandre envahit tout d'abord l'Égypte, puis la Perse et sa mythique Babylone, ainsi que Suse, nageant dans les richesses, pour avancer enfin jusqu'en Inde. Affaibli par cette campagne exténuante, Alexandre dut cependant retourner à Babylone. Touché par la fièvre, il meurt en 323 avant J.-C. en laissant derrière lui un gigantesque trésor et des objets précieux qui déclenchèrent une lutte sans merci pour son héritage.

L'épouse d'Alexandre, Roxane, ne lui donna un descendant qu'après sa mort. C'est pourquoi, sur son lit de mort, Alexandre nomma Perdiccas, proche confident, régent provisoire



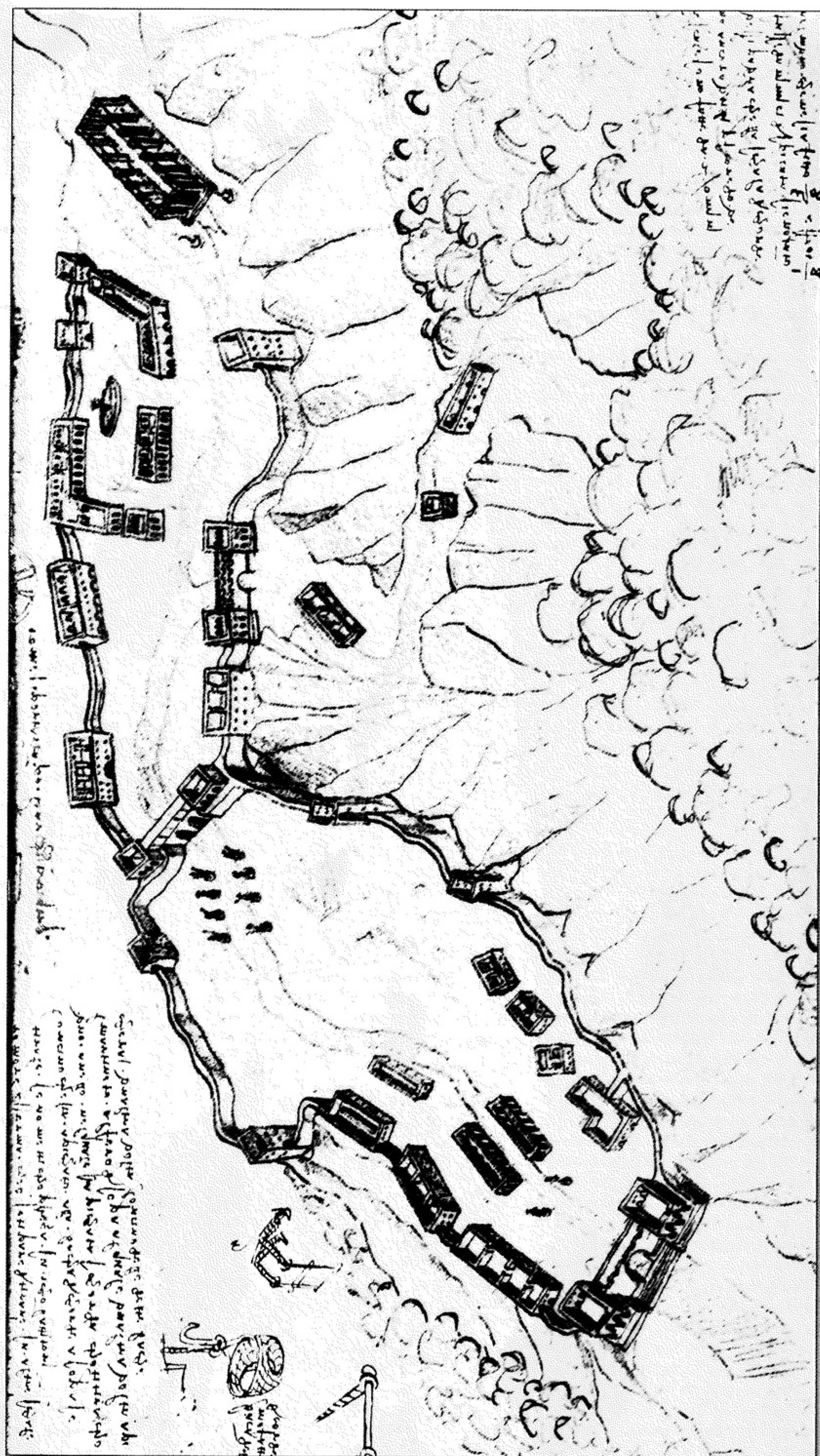
Alexandre le Grand,
représentation sur une pièce de monnaie antique

« En peu de temps, ce roi a accompli des faits illustres et en a réalisé bien plus grâce à son intelligence et sa bravoure que tous les rois réunis que l'Histoire connaît. »

Diodorus Siculus en parlant d'Alexandre le Grand, 1er siècle avant J.-C.

« Il n'y a pas d'autres mondes à conquérir. »

Probablement les dernières paroles d'Alexandre avant de mourir, le 10 juin 323 avant J.-C.



Plan de la forteresse de Karasi provenant d'un manuscrit antique

du royaume. Cependant, une intrigue lui coûta la vie, ainsi que celle, peu de temps après, de l'enfant d'Alexandre, né entre-temps. Le chemin vers le pouvoir était à présent libre pour de nouveaux hommes. La répartition de l'héritage s'avéra une épreuve pour l'empire. Ce ne fut que deux ans après la mort d'Alexandre qu'un accord fut trouvé pour ses nombreux successeurs lors de la conférence de Triparadisos, et chacun reçut un morceau de l'empire. Mais tout le monde ne se satisfaisait pas de cet accord, loin de là.
Séleucos, qui avait servi en tant qu'officier sous le règne d'Alexandre, obtint Babylone. Il reçut donc un centre de pouvoir florissant, ainsi que les richesses des chambres privées d'Alexandre, se trouvant encore dans les catacombes sous la ville. Les disputes concernant une répartition juste s'enflammèrent alors à nouveau et déclenchèrent de violents affrontements entre les successeurs d'Alexandre, les diadoques. Lors des guerres des diadoques, qui lui ont donné son nom, de nombreux objets précieux furent victimes des pillards et des flammes. Certaines reliques réapparaitront des siècles plus tard dans des zones très éloignées. Le sort de la plupart d'entre elles restera cependant inconnu.
Pour sécuriser le trésor restant, Séleucos décida alors de le sortir de Babylone. Il fut transporté sur des routes sécurisées vers Antioche, une ville en pleine croissance près de la côte. Séleucos put ainsi s'imaginer jusqu'à sa mort que l'héritage d'Alexandre le Grand se trouvait en sécurité et loin des foyers de conflits.

Antioche se développa en raison de sa situation commerciale favorable, et devint le point central de l'empire séleucide, où les marchandises de toutes les provinces seigneuriales étaient transbordées. Bien que le trésor fût pour le moment bien gardé, les souverains qui suivirent Séleucos sur le trône savaient que les richesses tomberaient directement dans les mains des ennemis en cas de conquête probable d'Antioche. Les souverains diadoques commencèrent alors à rechercher un lieu approprié. Il fallut cependant attendre plus de cent ans avant qu'Antiochos III prît des mesures concrètes. Il mandata des savants et explorateurs chevronnés pour voyager dans les montagnes et trouver un endroit adapté, où les richesses resteraient pour toujours à l'abri des regards ennemis, ou tout au moins pour les prochains deux mille ans. On suppose aujourd'hui que ce fut au sommet du Taurus.
Seule la moitié de ceux qui furent envoyés revint, et ce des années plus tard. L'expédition pleine de dangers dans des régions montagneuses jusque là inconnues, et dans lesquels un faux-pas pouvait être le dernier, leur avait fait payer un lourd tribut. Le peu de personnes qui revinrent de ce voyage décrivirent une crête dans la chaîne de montagnes de Taurus, qui remplissait toutes les conditions pour en faire une excellente cachette secrète. Là-bas, sur les contreforts est, à l'écart de toute route connue, se situait une cuvette à peine visible, qui offrait les conditions optimales pour une forteresse. Elle était à peine perceptible par celui qui ne la connaissait pas. Dans le cas très peu probable où elle serait découverte, elle pourrait être longtemps défendue. De plus, les hommes relatant leur expédition aux souverains séleucides avaient découvert sous la croupe de la montagne un vaste réseau de galeries dans lequel le trésor pouvait être emmené. Même si la forteresse était prise, il serait possible de continuer à défendre le trésor en se repliant dans les passages souterrains. Car ces galeries, d'après les hommes, étaient si complexes, que toute personne ne s'y connaissant pas s'y perdrait. Équipée en conséquence, une nouvelle expédition pourrait donc entreprendre la construction de la forteresse, ainsi que l'exploration du réseau de galeries souterraines.
Les préparatifs nécessaires furent aussitôt mis en place et les Séleucides munirent une équipe d'une centaine de personnes des outils et appareils nécessaires. Un deuxième groupe qui transportait le trésor partit plus tard, une fois qu'une la forteresse fut en grande partie terminée.
Les crêtes du versant de Karasi offraient aux membres de l'expédition tout ce dont ils avaient besoin pour vivre. À l'aller déjà, le groupe avait repéré au pied de la montagne une source foisonnante, ayant entraîné une végétation luxuriante et une grande diversité animale locale. Les réserves construites plus tard étaient toujours bien remplies et auraient pu, en cas de siège, alimenter les hommes sans problème pendant plusieurs mois. Dans les hauteurs, poussaient encore des baies et des plantes, qui élargissaient les possibilités de nourriture. Les arbres, plus dénudés qu'au pied de la montagne, mais en nombre important, constituaient la base du matériel de construction nécessaire. Pas très loin du plateau sur lequel fut bâtie la forteresse, les hommes découvrirent une cuvette de meulière, s'érodant facilement, mais qui offrait une maçonnerie sûre pour les bâtiments. Puisque les ressources ne manquaient pas et qu'il ne fallut pas créer d'autres routes pour le transport, les constructions furent plus robustes et imposantes que ce qui avait été prévu à l'origine.
La forteresse de Karasi se divisait en deux parties. La partie basse, qui devait constituer la base, fut construite au-dessus de deux entrées de grottes menant au vaste réseau de galeries situé profondément sous la montagne. Ses murs furent bâtis directement sur le versant abrupt, rendant la prise d'assaut impossible depuis ce côté. Le seul chemin relativement sûr passait par le col qui donnait directement sur l'entrée de la forteresse inférieure. Celui qui voudrait gravir le Karasi et escalader son sommet devrait passer devant la forteresse, tout du moins du côté ouest de la montagne. La forteresse n'était cependant plus qu'à quelques miles lorsque l'on s'apercevait que c'était une construction, et elle était ainsi presque invisible pour les éventuels ennemis plus bas sur la montagne.
La forteresse inférieure s'étendait sur l'ensemble du plateau, de sorte que son plan de construction fut relativement étroit ; mais ce désavantage

« Séleucos était également devenu roi de Babylone ; [...] et c'est ainsi que nous nous retrouvons aujourd'hui à avoir en Syrie et dans les pays barbares reculés de nombreux noms de villes grecs et macédoniens. »

Appien, savant vers 150 après J.-C., qui évalue du point de vue de l'historiographie romaine le successeur d'Alexandre et la fondation de son empire

« Ce n'était pas n'importe quelle forteresse, on peut l'affirmer avec certitude. […] Il n'existe pas d'exemple, conçu et érigé avec autant d'envergure, comparable à la forteresse de Karasi. […] Jusqu'ici, cette Kyinda n'a pas encore été identifiée. Cependant la forteresse de Karasi peut être manifestement considérée comme ce lieu. »

Prof. Adolf Hoffmann, expert en Histoire de l'architecture antique, 2006

put être compensé par sa longueur. Déjà lors de la construction de la partie basse, les architectes associèrent plusieurs escaliers aux versants de la montagne, sur lesquels les bâtiments de la partie supérieure devaient être érigés. La partie basse de la forteresse était simple, épurée et modeste. Elle remplissait cependant son office de bastion bien sécurisé, pouvant tenir bon contre n'importe quel assaut. Lorsque la première partie fut terminée un an après le commencement des travaux, la construction d'une partie haute bien plus pompeuse fut préparée. D'une forteresse purement militaire, elle devint l'habitat de nombreuses familles sur plusieurs générations et offrait tout ce qui leur était nécessaire. Elle reçut bientôt un nom : Kyinda.

En signe d'une certaine indépendance de Kyinda, une zone d'habitations pompeuses vit le jour au centre de la partie haute, destinée aux hommes haut placés et à leur famille. Une place séparée à côté du bâtiment servait de cour du palais. Les rares émissaires y étaient accueillis. En dépit des difficultés géographiques, un environnement habitable fut créé sur le versant de Karasi, qui comprenait d'autres bâtiments considérables en plus des habitations. Avec le temps, d'autres ailes de bâtiments furent ainsi ajoutées de chaque côté du palais formant un U : d'un côté les casernes pour les gardes et les fermiers, ainsi que les quartiers de travail pour les savants et les chercheurs, et de l'autre de nombreuses réserves avec un entrepôt de soixante mètres de long pour les céréales et l'eau.

Le trésor était bien gardé, la forteresse sécurisée et l'ensemble du site adapté à une vie simple, de sorte qu'aucun manque ne se manifesta. Mais en raison de son isolement du monde extérieur, un processus insidieux commença derrière les murs de la forteresse de Karasi, qui avec le temps estompa la splendeur de Kyinda. Avec la fin des souverains séleucides, les souvenirs du trésor d'Alexandre le Grand se teintèrent de spéculations et de suppositions folles concernant l'endroit où il était caché. Les philosophes de l'Antiquité qui se sont penchés sur l'histoire d'Alexandre avaient cependant des références concernant son immense trésor. Néanmoins, seuls deux d'entre eux, Strabon et Diodore, purent reconstituer de manière crédible qu'il avait été caché par ses héritiers à Kyinda après les troubles chaotiques des guerres diadoques. Le site légendaire ne fut cependant jamais retrouvé car les savants de l'Antiquité ne l'avaient pas décrit avec suffisamment de précision, tout comme le trésor. Ainsi, les documents de Strabon et Diodore restèrent les seuls traces de l'existence de richesses transportées dans un endroit secret, dans une forteresse que personne ne devait pouvoir retrouver.



En 1996, la forteresse de Karasi, dans la chaîne de montagnes Taurus, a été découverte par l'explorateur indien Mustafa Sayar, qui avait déjà effectué des recherches dans les environs. Les archéologues, intéressés par la trouvaille, firent rapidement le lien entre la forteresse et le trésor des diadoques, car les ruines pouvaient être attribuées sans équivoque à la période hellénistique et ainsi à la dominance des Séleucides. De nombreux experts, dont une équipe de l'Institut archéologique allemand (DAI), sous la direction d'Adolf Hoffmann, examinèrent avec précision dans les dix années qui suivirent les vestiges du site de la forteresse. Ainsi, en se basant sur les mesures géographiques du paysage et sur les techniques informatiques modernes, le site de la forteresse fut reconstitué et des conclusions purent être tirées sur ses utilisations passées.

Le trésor, sur lequel beaucoup de spéculations courraient, n'a cependant pas pu être trouvé, bien qu'il y eût des indications prouvant que la forteresse avait été construite dans un but de protection de trésor. Même si la lumière a été faite sur de nombreuses questions concernant la vie des habitants et leur utilisation de la forteresse, il reste encore bon nombre de questions sans réponse.

L'analyse systématique de la forteresse n'est toujours pas terminée aujourd'hui et il faudra encore des années, voire des décennies, pour dévoiler les derniers mystères de ces vestiges. Et surtout, comment cette construction n'a-t-elle pas pu être découverte pendant plus de deux mille ans, et même rester secrète à la vue de tous, allant jusqu'à dissimuler son existence sur les photos satellites…

Le toit de l'Asie Mineure

Emplacement géographique : La forteresse de Karasi se situe sur la montagne éponyme, s'élevant à presque deux mille mètres d'altitude dans les stolons de la chaîne de montagnes



Hôtes dans un village reculé

Taurus, dans la province d'Adana. Adana fait certes partie de l'une des plus petites provinces de Turquie en termes de superficie, mais possède, grâce à son emplacement favorable, un grand nombre d'habitants. La province est surtout peuplée sur la côte méditerranéenne et attire de nombreux touristes grâce à cet excellent emplacement. Outre la capitale du même nom que la province et Kosan, peu éloignés de Karasi, Ceyhan et Yüreğir comptent parmi les villes les plus importantes. À l'intérieur des terres, et surtout près de la longue chaîne de montagnes Taurus, la population diminue de plus en plus.
Les monts Taurus délimitent au sud de la Turquie le plateau d'Anatolie et forment ainsi une frontière naturelle avec la Syrie. L'Euphrate prend sa source dans ces monts et se fraye un chemin dans les profondes failles des hauts plateaux. L'Euphrate et ses affluents ne coulent cependant pas toujours à la surface. Ils ont créé dans la montagne un vaste réseau de galeries qui traverse l'ensemble de Taurus.

Construction de la forteresse : La forteresse de Karasi a été construite sur un haut versant de montagne, s'élevant à mille mètres d'altitude, bien cachée de par son emplacement difficilement visible. Karasi, à treize kilomètres de la ville de Kozan, est certes visible, mais le site de la forteresse est resté caché non seulement des habitants de la ville, mais également du monde entier jusqu'à des temps très récents, et cela malgré la faible distance à cette zone. De plus, en raison des nombreux mamelons des monts Taurus, une expédition présente de très grands dangers, même avec le savoir-faire suffisant et l'équipement adapté, et personne ne s'est jamais lancé sans raison dans la zone inexplorée. Le site de la forteresse, qui s'étend dans la direction nord-sud sur un plateau dans les versants de Karasi, présente donc l'avantage d'être difficilement atteignable, à peine visible et ainsi protégé de manière optimale.
La forteresse se divise en deux parties, la partie haute et la partie basse. Alors que la première est fortement imprégnée de militaire et devait principalement servir à la protection, on peut trouver, dans les murs de la partie haute, toutes les caractéristiques d'une ville. La forteresse de Karasi est par conséquent devenue un lieu totalement isolé du monde extérieur, pouvant subvenir elle-même à ses besoins.

Situation politique et sociale : Dans les années 1920, la Turquie s'est présentée comme le seuil de l'occident dans le monde oriental, haut en couleur, comme aucun autre pays. Le déclin de l'Empire Ottoman, dans le cadre de la guerre mondiale sanglante, a fait de la place pour de nombreuses influences nouvelles venues d'Europe, qui se sont reflétées dans l'orientation vers l'ouest lors de la fondation de la République de Turquie en 1923. Les grandes villes en particulier se montraient aux voyageurs venus d'Europe comme ouvertes au monde et modernes comme jamais. Dans les régions plus rurales, parmi lesquelles notamment la province d'Adana avec les monts Taurus, il n'en allait pas de même. Celui qui s'est déjà éloigné des routes touristiques pendant une journée et qui visite les villages hors des sentiers battus, rencontre des personnes qui s'accrochent à leurs coutumes centenaires, insouciantes de la grande politique, et qui subsistent isolés du reste du monde. Les étrangers qui se comportent de

« La chaîne de montagnes Taurus est connue pour ses magnifiques côtes déchiquetées, son eau claire comme du cristal et ses paysages de roche étranges. [...] Tu recherches l'aventure ? Tu l'as trouvée ! »

Extrait d'un guide touristique contemporain

« C'était la fin d'une ère, et tous les financiers, tous les gnomes de Zurich [...] avaient commencé leurs affaires, dans le seul but de faire des bénéfices. »

Harold Wilson, futur premier ministre britannique, concernant les banquiers suisses qu'il tient pour responsables, dans un discours de 1956, de la baisse de la valeur de la livre

manière distante et qui ne se mêlent pas de leurs affaires sont accueillis de façon hospitalière. Mais cette impression romantique ne doit pas masquer le fait que les combats entre bandes rivales sont toujours un moyen habituel de régler les différends. Le bras de la justice ne s'étend pas sur ces régions. Les ennemis déclarés de la nouvelle République de Turquie, qui se retranchent dans de telles régions, ne reculent pas devant la prise d'otage de visiteurs européens. Celui qui se tient sur ses gardes, qui s'est familiarisé avant le voyage avec les coutumes locales et qui ne voyage pas totalement désarmé, pourra éviter la plupart des difficultés. Mais une rencontre avec des bandes de voleurs est toujours possible.

Nature et climat : La chaîne de montagnes Taurus représente la transition entre la région côtière où règne un climat que de nombreux touristes trouvent agréable, et l'intérieur des terres, avec un climat bien plus rude. Alors que la côte est gorgée de soleil toute l'année et que même en hiver on peut porter des manches courtes, la neige est presque toujours présente sur les sommets des plus hautes montagnes de Taurus. Ces extrêmes rendent la planification d'une expédition très difficile, car toutes les variations de température doivent être anticipées.
Sous la limite de neige à haute altitude et sur les versants des monts Taurus, des kilomètres d'épaisses forêts de conifères attendent le voyageur, avec des pins noirs, des genévriers et des chênes. Le terrain est ridé et sauvage. Hors des rares sentiers, bien cachées dans les sous-bois, on peut trouver l'une des ruines ou grottes non explorées. Dès que l'obscurité tombe, il est conseillé aux étrangers de retourner sur les chemins connus pour ne pas se perdre dans les bois. Même s'ils sont devenus rares, des ours, des loups et des hyènes parcourent encore ces terres.

Dans les griffes du mal

La forteresse secrète de Karasi n'a pas été conquise une seule fois lorsqu'elle était encore habitée, et il a été admis que peu de tentatives de ce genre, la plupart lamentables, furent effectuées. Mais à cette époque déjà, derrière ses murs, un processus de modification pernicieux avait déjà commencé chez les habitants, dont les souverains séleucides à Antioche n'avaient pas pris la juste mesure. Ce n'est qu'une fois que leur trésor fut dans les mains d'une race humaine dégénérée, qu'ils commencèrent à négocier. Mais c'était déjà trop tard.
Les premiers objets précieux, amenés depuis Antioche un an après le début de la construction, furent déposés sans délai dans les grottes sombres, au-delà de la partie basse de la forteresse. Les explorateurs partis avec l'expédition d'origine avaient sécurisé les passages jusqu'à cinq miles à l'intérieur de la montagne et créé des cavernes adaptées. Pour qu'aucun espion ne puisse connaître l'emplacement précis, aucun dessin cartographique ne fut fait, et la transmission de la disposition des pièces fut orale. Les chambres au trésor étaient bien protégées contre les attaques extérieures. Des patrouilles gardaient prioritairement les entrées et ne contrôlaient que sporadiquement, une fois par jour, les pièces remplies d'or et de pierres précieuses. Il passa donc inaperçu qu'un groupe de Miri Nigri nains était monté de son habitat dans les sombres profondeurs de la montagne et analysait depuis avec précision le trésor. De nombreuses décennies auparavant, ils avaient accompagné le Grand Ancien Chaugnar Faugn lors de son voyage des Pyrénées jusqu'en Extrême-Orient, s'étaient établis à la moitié du chemin dans les montagnes de Karasi et avaient creusé le vaste réseau de tunnels. Chaugnar Faugn leur avait lui-même intimé l'ordre de le faire depuis son domicile sur le plateau lointain de Tsang, car de nombreux artéfacts avaient jadis servi dans le monde entier de reliques pour l'adoration du Grand Ancien, jusqu'à ce qu'Alexandre ne mette la main dessus. Chaugnar Faugn avait longtemps attendu, mais il voyait à présent une occasion d'en reprendre possession. S'il ne pouvait plus punir Alexandre pour ses pillages et l'obliger à la servitude, il pouvait au moins le faire sur une partie de son peuple. Les Miri Nigri devraient ériger un nouveau lieu de culte au Grand Ancien dans les monts Taurus.

Les Miri Nigri, qui recueillaient dans les chambres toutes les reliques, commencèrent dans le même temps à s'accoupler la nuit avec les femmes venues autrefois avec leurs maris à Kyinda. Sur de nombreuses générations, les serviteurs de Chaugnar Faugn engendrèrent des progénitures qui ressemblaient extérieurement plutôt à un humain qu'à un nain rabougri, mais de plus petite stature et dont les desseins étaient malveillants. L'ancienne forteresse était devenue un vivier du culte de la race abâtardie des Tcho-Tchos, qui décoraient les murs de la forteresse avec des reliefs représentant des éléphants et allaient chercher de plus en plus de sculptures pour le culte de Chaugnar Faugn, pour les rites hebdomadaires voués à leur dieu. Les souverains d'Antioche ne s'occupèrent pas pendant de longues années des difformités et attribuèrent les disparitions d'une fréquence supérieure à la moyenne de leurs émissaires aux dangers de la région montagneuse. Ils remarquèrent trop tard que les habitants dégénérés de Kyinda ne montaient plus la garde pour eux, mais qu'ils s'étaient entre temps approprié le trésor. Une dernière tentative des Séleucides pour le reconquérir échoua et entraîna la mort cruelle des attaquants, surpris par la force surhumaine des Tcho-Tchos. Ces derniers utilisèrent l'avantage du moment, détruisirent Kyinda et laissèrent la forteresse s'effondrer. Ils se retirèrent ensuite avec leurs reliques et le reste de l'or dans les profondeurs de la montagne. Lorsque la domination des Séleucides



se termina des siècles plus tard et qu'une nouvelle époque commença, la forteresse de Kyinda et les Tcho-Tchos étaient oubliés depuis longtemps. Le trésor des diadoques ainsi qu'une immense richesse leur appartenaient dorénavant.

Le culte se développa pendant de nombreux siècles en une société puissante, qui veillait sur l'un des plus grands trésors de l'Histoire du monde. Tout d'abord, les Tcho-Tchos restèrent cachés. Cependant, plus les gens découvraient les opportunités du capital, plus les gardiens du trésor arrivaient facilement à divers points clés du pouvoir. Ils réussirent avec leur immense richesse à développer un réseau qui minait l'ensemble de la structure bancaire mondiale en construction. Depuis leur centre à Karasi, ils tiraient les ficelles de l'économie en pleine expansion et infiltraient aux postes les plus importants des empires financiers grandissants, soit leurs membres qui ressemblaient encore le plus à des humains, soit des alliés et adeptes de Chaugnar Faugn.

Sur le site de Karasi néanmoins, toujours aussi bien caché, de plus en plus de désavantages se révélèrent. D'une part, le centre de la finance se déplaçait vers l'Europe, où les nations les plus importantes et dirigeantes négociaient entre elles. D'autre part, les conflits permanents dans la région du Proche-Orient amenaient une déstabilisation de la situation. En raison des affrontements militaires, les occupants tout comme les défenseurs menaçaient d'utiliser également Karasi à des fins stratégiques, et les Tcho-Tchos se retranchèrent plus profondément encore dans la montagne. La décision quant au départ de Kyinda et à la dispersion dans toute l'Europe en de plus petites organisations fut évidente. En raison de la constitution de la Suisse, plaçant le secret bancaire et la loi de préservation de l'identité des clients devant tous les autres droits, ce petit pays situé au cœur de l'Europe devait constituer le nouveau centre du pouvoir des Tcho-Tchos. Le culte se fonda à nouveau sur un mode d'organisation secrète et prit avec gratitude la désignation de « gnomes de Zurich », appellation qu'ils doivent à Harold Wilson. On fit ainsi le lien avec leur patrie d'adoption et les portes de tous ceux qui s'étaient dévoués au Grand Ancien par leurs agissements leur furent ouvertes.

Cependant, pour le petit cercle d'initiés qui devait dorénavant diriger la société secrète, les ruines de Karasi devaient continuer d'être protégées des feux de la rampe. Certains objets de culte et reliefs dans les murs écroulés pourraient encore conduire aux Tcho-Tchos, et ainsi aux gnomes de Zurich. Tout danger de découverte du trésor d'Alexandre le Grand, de lien avec Kyinda l'oubliée, et la possibilité de faire chanceler l'empire financier secret, devait être exclu d'entrée de jeu. Une mission d'envergure au niveau logistique, mais pouvant cependant être mise en place grâce à l'énorme force financière en présence, tant que personne ne s'autorisait le moindre faux-pas.

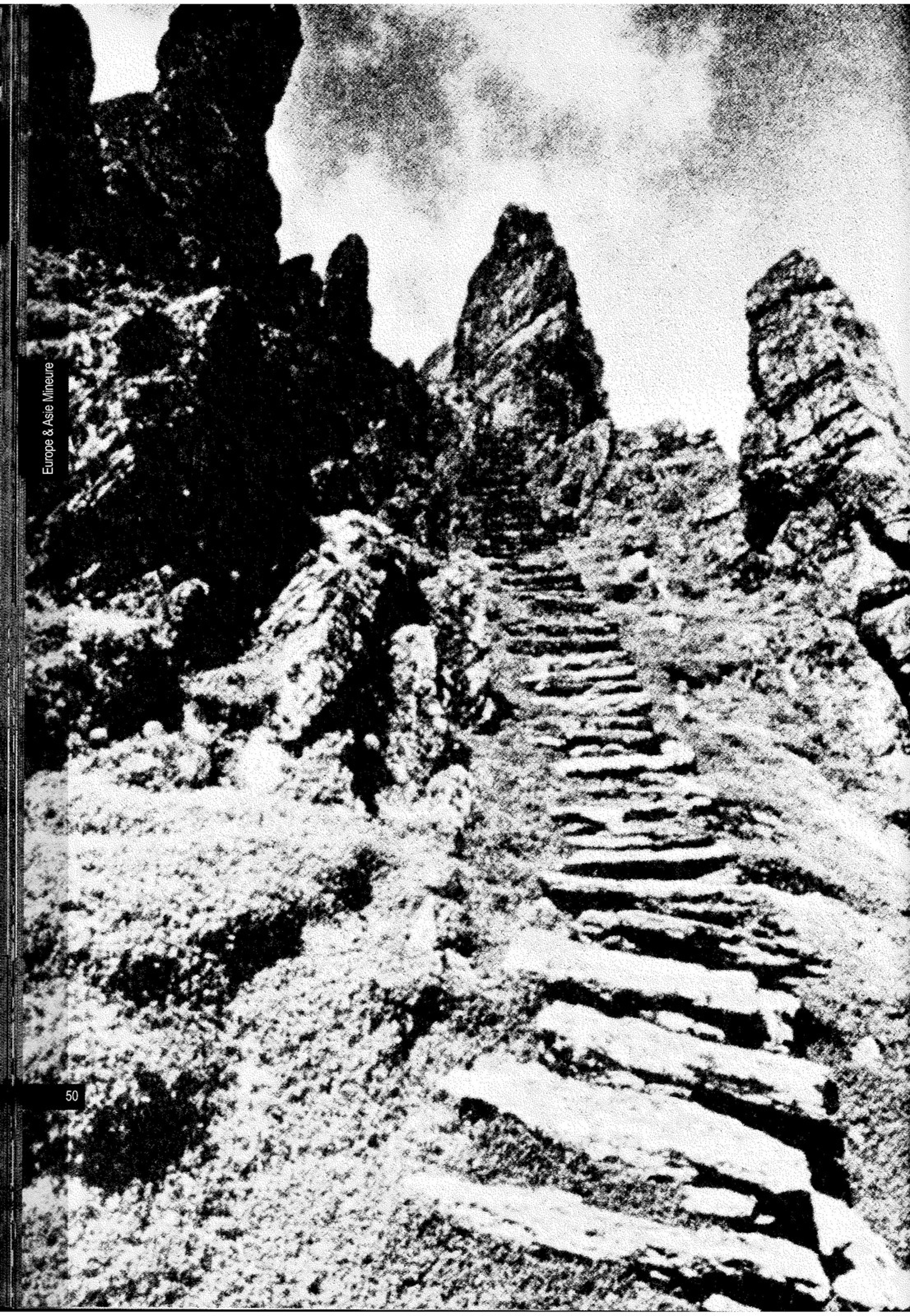
L'action de dissimulation s'effectuait sur plusieurs niveaux. Les projets de construction devant être réalisés trop près du pied de Karasi furent contrecarrés avec l'aide de groupes d'intérêts locaux. L'argument du danger de chutes de pierres et d'avalanches conduisait en général à un arrêt de ce type de projet. Lorsque les explications ne suffisaient pas, les promoteurs abandonnaient d'eux-mêmes suite à un généreux coup de pouce financier accordé par des comptes anonymes suisses.

La cartographie de la région constituait un problème de taille. Il ne resta aux gnomes de Zurich pas d'autre solution que d'infiltrer leurs hommes dans les divers services secrets et de se positionner sur cette zone pour que les reconnaissances officielles des monts et des alentours des ruines de Kyinda soient « manquées ». Les expéditions non officielles qui tombèrent sur les ruines et qui voulurent présenter leur découverte au public purent être interceptées et réduites au silence par de grosses sommes d'argent leur garantissant de finir leurs jours à l'abri du besoin. Les quelques révoltés qui refusaient d'accepter cette offre dans l'intérêt public n'avaient pas cette chance,

« La réorganisation des lettres de "Gnomes of Zurich" donne : "Rich sum fog zone". »

www.anagramgenius.com

Europe & Asie Mineure



et pouvaient même s'estimer heureux d'être encore en vie le lendemain matin.
Jusqu'au milieu du XX[e] siècle, les gnomes menèrent cette tactique à bien. Même à l'époque des photos satellites, ils réussirent à manipuler toutes les prises de vue de la région de Karasi et à les rendre floues sans que personne ne se soucie de cette tâche insignifiante sur le plan politique et économique. Alors que le maillage mondial et la technologie informatique avançaient toujours plus, les gnomes ne remarquèrent que trop tard un projet de recherche international et ne purent empêcher la découverte de la forteresse de Karasi. Cependant, toutes les traces s'étaient entre-temps effacées, et il n'était plus possible de faire le lien avec le clan bancaire.
L'argent a toujours attiré les humains. Lorsque l'attrait de la richesse s'allie à la perspective d'une expédition prometteuse, dont le succès s'accompagne d'une célébrité croissante et de l'entrée dans les cercles d'élites, il ne faut pour les investigateurs aventureux pas de raisons supplémentaires pour se mettre à la recherche du trésor légendaire d'Alexandre le Grand et de Kyinda. Les personnages peuvent obtenir des informations concernant une forteresse secrète dans les monts Taurus auprès de contacts académiques dans les années 1920. Il est possible que des chercheurs ou des scientifiques avec lesquels ils se sont liés d'amitié, aient voyagé en Turquie dans la période suivant la proclamation de la République de Turquie le 29 octobre 1923, qu'ils aient exploré grâce à de bonnes relations diplomatiques avec l'Europe depuis la Turquie des régions jusque-là inconnues, et qu'ils soient tombés sur des réseaux de galeries et des ruines abandonnées dans les monts Taurus. En raison d'autres recherches en cours, ils ont dû laisser ces lieux sans surveillance, mais voudraient demander l'aide de collègues proches pour effectuer un examen plus poussé avant que d'autres groupes ne les devancent et ne récoltent les possibles richesses. Hormis un groupe de chercheurs concurrent, qui ont eut également vent de l'antre probable du trésor des diadoques et/ou souhaitant contrecarrer les plans des aventuriers, rien ne se trouve plus en travers du chemin dans la course palpitante au pouvoir et aux richesses cachées. Que l'on ne trouve aucun trésor sur le site est un moindre mal. Car le culte des Tcho-Tchos encore présent, qui veut à tout prix empêcher la découverte de la forteresse pour exclure toute association entre le trésor et l'empire financier des gnomes de Zurich, n'a pas l'intention de laisser faire les investigateurs.

Une autre approche serait qu'au lieu de se joindre à l'expédition, de découvrir le site de la forteresse et d'être ensuite poursuivis par le culte Tcho-Tcho, les personnages soient pris en chasse par les adeptes de Chaugnar Faugn dès le début, en raison d'une piste externe. Un ami ou proche d'origine allemande, d'un membre du groupe pourrait avoir, en raison de la « fraternité d'armes » germano-turque, survolé les monts Taurus lors de la guerre mondiale ou plus tard au cours des années 1920 et découvert ainsi les vestiges d'une forteresse bien dissimulée. Son vol ne passe cependant pas inaperçu, de sorte que les Tcho-Tchos le talonnent pour l'éliminer avant qu'il puisse faire part de sa découverte. Certes, les terroristes l'attraperont tôt ou tard, mais il reste poursuivi assez de temps pour prendre contact avec les investigateurs. Il est laissé à l'appréciation du Gardien si ce contact se fait sous la forme d'une lettre écrite en toute hâte ou s'il se fait brièvement en personne. Comme d'habitude, leur connaissance est assassinée peu de temps après (meurtre déguisé en suicide). Les personnages ont à présent comme mission de décrypter les indications transmises, afin d'établir un lien entre la forteresse de Karasi, les gnomes de Zurich et les adeptes de Chaugnar Faugn. Les Tcho-Tchos garderont cependant les personnages à l'œil et les menaceront d'une manière ou d'une autre en fonction de leurs recherches. Si les investigateurs rendus curieux ne se laissent pas intimider et qu'ils entreprennent un voyage dans les monts Taurus, ils doivent non seulement prendre garde aux cultistes Tcho-Tchos agissant sans aucun égard pour autrui, mais également compter sur le fait qu'ils auront la visite de Chaugnar Faugn…


Le voyage vers la forteresse s'annonce difficile

Mais qui sait, peut-être que les personnages réussiront à mettre fin aux agissements du culte et de la divinité et à dévoiler les vraies ficelles de l'empire bancaire. Une entreprise semée d'embûches qui peut emmener les investigateurs dans les endroits les plus divers du monde entier. S'ils sont chanceux, ils se rallieront à un communiste qui les aidera volontiers à renverser le système bancaire capitaliste.

■

Temples de l'âge de pierre et idoles sans tête

Plus de huit mille ans sur Malte

« L'île de Malte apparaît aujourd'hui comme une formation rocheuse presque sans arbres avec un port naturel sur la côte nord [...]. Les vestiges néolithiques les plus anciens [du reste de l'Europe] semblent d'une part ne pas avoir de ressemblance avec ceux de Malte, et d'autre part, les premiers colons humains de Malte bâtissaient des monuments mégalithiques. Aussi petite que soit Malte, elle abrite les mégalithes les plus grands et importants qui furent érigés dans leur genre. »

T. E. Peet, *Rough Stone Monuments and their Builders*, 1912

« La surface de Malte se présente sous la forme d'un plateau rocheux calcaire éocène, qui forme au sud et sud-ouest une falaise droite, non structurée et inaccessible, et qui descend vers le nord-ouest petit à petit dans la mer, taillé par des criques, parmi lesquelles La Valette et Marsa Scirocco sur la côte est qui sont les plus représentatives. [...] La Strada Reale, de près de deux kilomètres de long, coupe La Valette depuis le Fort Sant'Elmo jusqu'à la Porta Reale [...]. Il s'y trouve de nombreux palais somptueux, tels que l'ancien palais du Grand Maître des chevaliers de Saint-Jean [...] et à proximité la magnifique cathédrale de Saint Jean. »

Meyers Konversationslexikon, édition 1888

Les îles de l'archipel de Malte, aujourd'hui surtout Malte elle-même et Gozo, plus petite, constituent les restes d'une ancienne jonction entre l'Afrique et l'Europe, qui fut interrompue par le début de la montée du niveau de la mer vers 11 000 avant J.-C., à la fin de la dernière ère glaciaire. Le nom de l'île vient de la description punique antique signifiant « lieu sûr ». Mais l'authentique histoire de Malte est bien plus ancienne. Ici, depuis le dernier âge de glace, entourés par la Mer Méditerranée, se trouvent des murs de temples plus anciens que les pyramides égyptiennes, des murs construits de nombreux siècles, voire de nombreux millénaires auparavant...

Vers 6 200 avant J.-C. eut lieu la première colonisation historique avérée de l'archipel maltais, dont on peut apporter la preuve par des membres de la culture sicilienne Stentinello. Cette culture subit par la suite de nombreux bouleversements jusqu'à ce que, d'après les recherches historiques établies sur Malte, les autochtones quittent l'archipel en direction de l'Afrique et de la Sicile vers 2 500 avant J.-C. Vers 2 000 avant J.-C., une nouvelle colonisation de l'archipel se produisit vraisemblablement, probablement à nouveau depuis la Sicile. Ceci fut le début de l'âge de bronze sur Malte. Il est cependant possible que les « ruptures » culturelles observées aient eu des causes totalement différentes.

À partir de 1 100 avant J.-C., Malte fut la base militaire des Phéniciens et plus tard de leurs colonies. L'île jouissait de la réputation de fournir le coton le plus fin au monde ; et ses roses et son miel étaient également renommés. Les Carthaginois, successeurs des Phéniciens, durent cependant abandonner l'île aux Romains en 218 avant J.-C., après la deuxième guerre punique. En 45 avant J.-C., Jules César remit Malte à ses vétérans.

En 60 après J.-C., selon la légende, l'apôtre Paul s'échoua sur Malte et convertit de nombreux habitants de l'île au christianisme. Après l'incursion des Vandales et des Goths, les îles furent conquises en 534 par l'empire byzantin et à la fin du IXe siècle par les Arabes, qui purent s'y établir malgré diverses tentatives de reconquête. Ils abandonnèrent l'ancien nom de l'île, Melite, et donnèrent le nom d'où provient actuellement Malte. En 1090, les îles furent sous la domination de la Sicile, puis en 1292 de l'Espagne.

L'empereur Charles V attribua l'île en 1525 à l'ordre des chevaliers de Saint-Jean, chassés de Rhodes, contre le tribut rituel annuel d'un faucon vivant. Après qu'une bulle papale eut confirmé en 1530 la propriété de l'île à l'ordre, il s'y installa définitivement la même année. En tant qu'« Ordre souverain militaire hospitalier de Saint-Jean de Jérusalem, de Rhodes et de Malte » (ordre de Malte en abrégé), il renforça les fortifications du port et défendit avec succès l'île en 1565 contre les attaques ottomanes. En conséquence, la ville fortifiée de La Valette fut fondée en 1566 (tenant son nom du Grand Maître Jean Parisot de la Valette).

En 1798, sous Napoléon, l'ordre dut reculer sans combattre devant les troupes françaises. Les Britanniques prirent possession de Malte deux ans plus tard. Après la paix d'Amiens (1802), Malte devait revenir à l'ordre, mais l'Angleterre refusa de la céder. Lors de la paix de Paris (1814), l'île fut définitivement accordée aux Britanniques. En 1889, la distinction de Grand Maître de l'ordre de Malte fut certes renouvelée, mais les Grands Maîtres étaient des « Souverains sans terre ». Jusqu'à l'indépendance de Malte en 1964, le pays insulaire resta partie intégrante de l'empire britannique.

La Valette, située sur la presqu'île du même nom, n'est pas la capitale de Malte mais son port principal. La langue de terre est entourée par les deux ports naturels imposants de « Grand Harbour » et « Marsamxett Harbour ». Après l'occupation de l'île par les Turcs, une ville fortifiée suivant les toutes nouvelles connaissances de l'architecture militaire fut érigée sur la langue de terre du Monte Sciberra. Lors de la deuxième Guerre Mondiale, cette ville jusque-là épargnée fut dévastée par les attaques aériennes allemandes et italiennes, tandis que les murs de fortification bravèrent les pluies de bombes.

La Valette abrite plusieurs bâtiments d'importance historique dont la cathédrale Saint-Jean, bâtiment construit en meulière entre 1573 et 1577, dont le sol est couvert de trois cent soixante-quinze plaques funéraires en marqueterie, faites de marbre de diverses couleurs, et sous lesquelles sont enterrés les chevaliers de l'ordre. On compte d'autres bâtiments historiques comme la Knights' Conventual Church, l'Auberge de Castille, le Bureau du Premier



Dans le port de La Valette

Ministre sur le bastion, le Palais du Grand Maître (centre de l'ordre de Malte terminé en 1574), le Musée d'Archéologie, le Fort Saint Elmo et la Bibliothèque Nationale, datant de 1796, dernière œuvre de La Valette construite dans le style vénitien.
Sur Malte et Gozo, se trouvent plusieurs complexes de catacombes antiques. Ils ont été développés lors des ères phéniciennes et hellènes, et ont été utilisés jusque dans les périodes romaines et byzantines. Avec le temps, des systèmes complexes de chambres et de préchambres ont résulté des tombes simples. Mais la caractéristique de Malte est que les catacombes étaient la plupart du temps des lieux d'enterrement familiaux, alors que celles de l'ère romaine étaient utilisées en général collectivement.
Les Catacombes Saint Paul se trouvent dans la ville de Rabat, sur Malte, ville sur laquelle l'apôtre Paul a eu grande influence. Elles ont été créées vers 350 et s'étendent d'après ce que l'on sait jusqu'à un kilomètre et demi carré sous les rues. Au cours des ans, environ mille quatre cents cadavres y furent enterrés. On trouve également dans les catacombes des tables pour les agapes, sur lesquelles les survivants prenaient le banquet funéraire.
Les Catacombes Sainte Agathe se situent également sous Rabat. Elles ont été construites vers 200 et sont à peu près de la même taille que les catacombes de Saint Paul. Sainte Agathe se serait cachée dans ces galeries vers 248. Les catacombes, dont une faible partie seulement est accessible au public, sont ornées de petits autels, de tables pour les agapes, et de peintures murales aux couleurs somptueuses (mais souvent très endommagées). Les dernières datent probablement de 1200 à 1480 et les premières du IVᵉ siècle.
Les Catacombes de Salina Bay se trouvent au nord-ouest de Malte. On peut les atteindre à pied depuis Bugibba ou Qawra. Elles sont les seules du groupe d'îles visibles partiellement depuis la surface. Il s'agit ici vraisemblablement de sites funéraires familiaux avec entrées séparées. Les sarcophages, creusés un à un dans la roche, partiellement fusionnés avec la paroi rocheuse, dans le style grec classique, présentent au niveau de la tête un coussin de pierre caractéristique en forme d'escalier avec deux niches circulaires. Les têtes des défunts étaient probablement posées dans ces creux.

L'héritage des débuts de l'humanité est encore plus mystérieux sur Malte que les vestiges du Moyen Âge ou même de l'Antiquité. Mais peut-être est-ce même encore plus ancien ? La pierre ne peut pas être datée avec exactitude par des procédés scientifiques. Avec la méthode au carbone 14, il est seulement possible de dater

« Malte et Gozo étaient dans la haute Antiquité, vers 1 200 avant J.-C., une colonie de Phéniciens, dont les ruines et inscriptions sont encore les témoins. […] Les Phéniciens emmenèrent de la terre fertile à Malte, en recouvrirent le sol rocheux nu, et firent des champs, des vergers et des vignes. »

Meyers Konversationslexikon, édition 1888

« Sur Malte et Gozo, il existe plus de vingt-trois lieux sur lesquels on a retrouvé des complexes de temples mégalithiques caractéristiques. Les quatre mille cinq cents ans passés depuis la dernière utilisation du temple ont entraîné divers stades de dégradation sur les murs. On suppose que le premier de ces temples a été construit il y a presque six mille ans. En plus d'un millier d'années, des œuvres de la forme la plus pure et élémentaire virent le jour sur Malte : le premier calendrier solaire de l'humanité (en fonctionnement encore aujourd'hui) ainsi qu'un langage des formes résolument artistique et une religion structurée […]. »

Linda C. Eneix, Executive Director de la Old-Temple-Studies-Foundation, 2005

les vestiges organiques du dernier utilisateur d'un site ancestral. Mais de combien de millénaires avant les pyramides datent les murs des sites de temples mégalithiques sur Malte, cette réponse reste controversée.
Le nombre exact de sites préhistoriques sur l'archipel de Malte est difficile à déterminer. D'une part, certains lieux englobent plus d'une construction, et d'autre part, certains complexes ont été manifestement construits en tant que « double sanctuaire » (éventuellement séparés pour les croyants masculins et féminins ?). De nombreux sites n'ont pas très bien survécu aux ravages du temps comme ce temple monumental qui compte à présent parmi le patrimoine culturel mondial de l'UNESCO. Et certains lieux, en raison de leur situation partiellement cachée ou de leur construction souterraine, sont peu ou pas connus.

Les couples de temples Hagar Qim et Mnajdra (prononcer : Hadschar-ihm et Im-nei-dra), Ta' Hagrat et Skorba (prononcer : Ta Hadsche-rat et Skorr-ba) ainsi que le complexe de Tarxien (prononcer : Tar-schien), dont le « site frère » est cependant sous terre, sont les constructions mégalithiques les plus significatives ayant été bâties au-dessus du sol de Malte. Le plus grand site de Gozo comprend les gigantesques tours de Ggantija (prononcer : Dschi-gann-ti-dscha), dont le pendant souterrain sous le cromlech de Xaghra (prononcer : Ta-schara) ne fut exploré de façon systématique qu'à partir du XXe siècle (bien que de façon encore bien incomplète).

Bien que certains des sites les plus visibles fussent découverts rapidement, la phase de fouilles classiques sur Malte entre 1900 et le déclenchement de la deuxième Guerre Mondiale est donc une période particulièrement intéressante pour les joueurs de *Cthulhu*. Parmi les personnes importantes ayant effectué les fouilles, on peut mentionner Sir Themistocles Zammit (1864-1935), bactériologue renommé, mais également archéologue passionné et recteur de l'université de Malte, ainsi que directeur du Musée National d'Archéologie de 1920 à 1926 à La Valette. On peut mentionner également l'archéologue britannique Thomas Ashby (1874-1931) et son compatriote Thomas Eric Peet (1882-1934). Il est assez étrange que tous succombèrent dans les quatre années qui suivirent… Les investigateurs peuvent de plus se référer aux fouilles de l'allemand Albert Mayr (1868-1924) entre 1897 et 1898, dans les fondations du site en grande partie endommagé de Borg l'Mramma (prononcer : Bordsch lim-Ramma). De même, pour tous les explorateurs de mythes, les fouilles de Margaret Murray (1863-1963) à Borg in-Nadur (prononcer : Bordsch in-Nadur) entre 1922 et 1927 seront du plus grand intérêt. L'auteure de *The Witch-Cult in Western Europe* (1921 ; le livre est présenté dans *Necronomicon - Geheimnisse des Mythos* de *Pegasus Press*), est en somme l'un des monstres sacrés folkloriques à qui Lovecraft lui-même fit référence dans ses histoires. Avec sa théorie attribuée à la « Goldenen Zweig » de Spencer concernant une matriarche ancestrale (diffamée ensuite pour sorcellerie), Margaret Murray a cependant plus entravé que facilité l'interprétation des trouvailles sur Malte.
Les structures générales des constructions mégalithiques préhistoriques de Malte sont en

Vestiges du site du temple de Ggantija



général des grottes artificielles, comme si les bâtisseurs avaient fui la lumière du soleil. Ou peut-être n'en avaient-ils tout simplement pas besoin pour s'orienter... Sur les côtés d'un passage central, se trouvent la plupart du temps une ou plusieurs chambres ovales ou semi-circulaires (souvent par paire ou en forme de feuille). Les décors sont le plus souvent des spirales ou autres motifs curvilignes dans les reliefs. La fonction exacte des sites est jusqu'à présent inconnue de la science moderne. Même la désignation de la plupart des monuments comme « temple » est seulement une attribution arbitraire des temps modernes.

Hagar Qim est l'un des cinq complexes de temples maltais les plus imposants. On y trouve les ruines de quatre temples, érigés entre 3 600 et 2 500 avant J.-C. ; le temple situé au sud-est le mieux conservé. Le site a été bâti au début de la phase des temples, mais fut transformé et agrandi encore et encore. Hagar Qim se situe sur une colline de la côte sud rocheuse. Le temple originel possède grossièrement la forme d'une feuille de trèfle. On ajouta plus tard une deuxième entrée dans la zone de la niche de l'autel, ce qui profana cette partie du temple. D'autres constructions (trois en tout) ont des entrées séparées, mais sont structurées différemment, comparées à l'ancienne forme intérieure. Dans la partie avant de l'ancien temple, les archéologues ont trouvé des blocs d'autel ornés de reliefs représentant des fougères, ainsi que des statuettes sans tête à la silhouette anormalement bouffie.

Il y a au pied de cette butte, sur laquelle se trouvent les temples de Hagar Qim, les trois complexes de bâtiments de **Mnajdra.** Malgré sa simplicité, le site admirablement bien conservé compte parmi les plus impressionnants de la côte sud de l'île principale. Seuls quelques mètres séparent l'avant-cour centrale, entre les trois « temples » construits à diverses périodes et sur plusieurs niveaux de la falaise tombant abruptement dans une mer profonde. On ne découvrit qu'en l'an 2000 que le temple le plus au sud était aligné avec précision avec les astres et avec les évènements astronomiques tels que les solstices et les équinoxes, et qu'il représentait ainsi le calendrier solaire le plus ancien de l'humanité.

Des sites formant probablement un couple, **Ta'Hagrat** et **Skorba,** seul le premier avait déjà été découvert et examiné lors de l'ère classique de *Cthulhu*. Fouillé et restauré à partir de 1923 par Themistocles Zammit, entre autres, le complexe présente la forme en trèfle typique de Malte (une paire de chambres latérales à droite et à gauche d'un passage central et une chambre au bout du passage). Mais ici, il y a de plus une zone en forme de cœur avec des chambres latérales. Skorba, en raison de sa mauvaise conservation, ne fut défriché que dans les années 1960 par David Trump. Alors que les deux complexes mégalithiques ont été datés de trois mille à trois mille six cents ans avant notre ère, il est aujourd'hui prouvé que ceux-ci se trouvaient sur des ruines plus vieilles de cinq cents à mille ans. Ce seraient donc les plus anciens murs que l'humanité aurait dressés ; si c'était bien des humains...



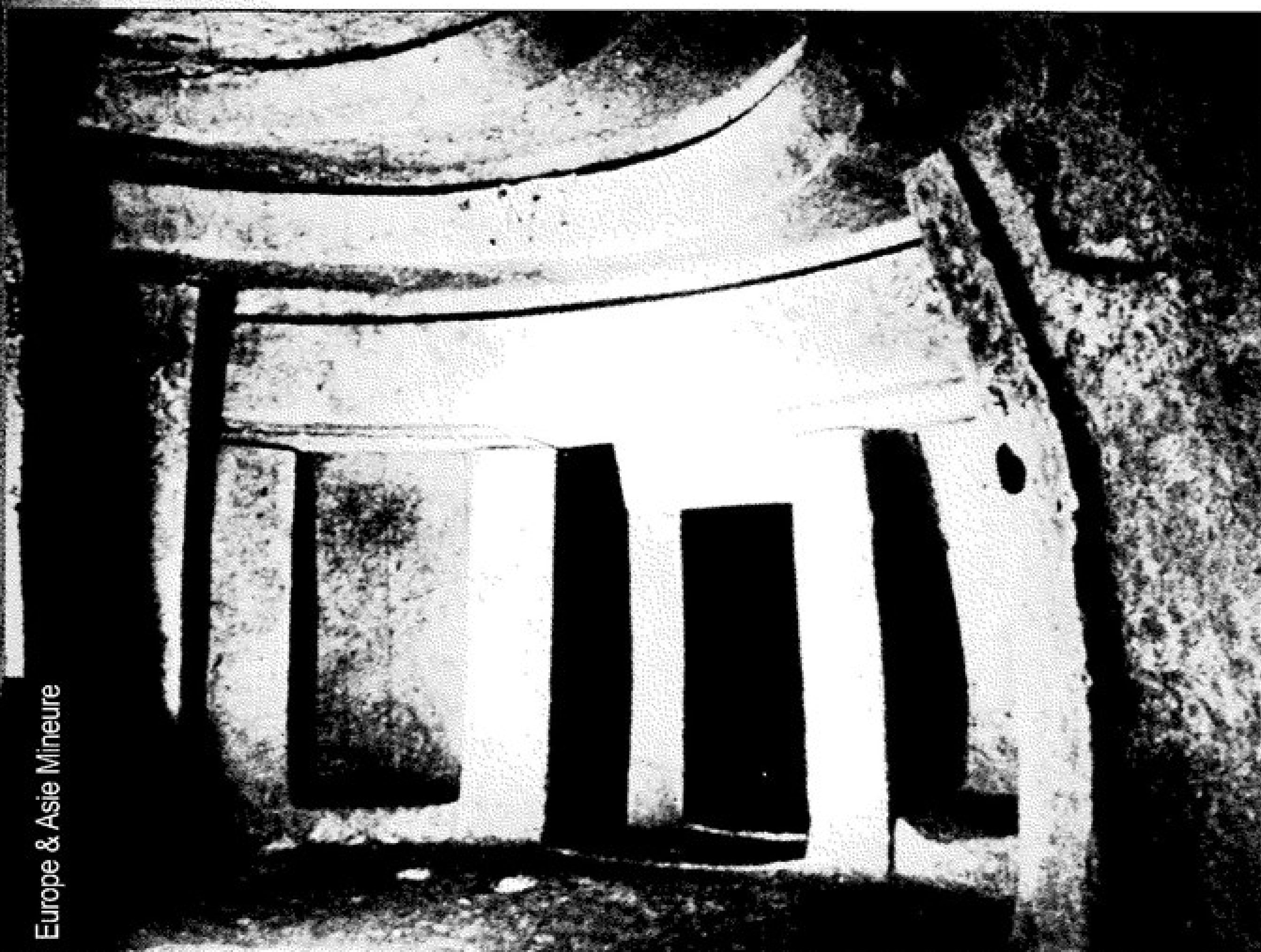
Un autel typique de Malte dans le temple de Hagar Qim

Près de la capitale maltaise, La Valette, se trouve **Tarxien**, le complexe de temple le plus artistique de l'île principale. Trois sites enchevêtrés forment un ensemble imposant. Tandis que les deux temples latéraux présentent le long de leurs passages centraux deux paires d'apsides (lesdites chambres latérales), le sanctuaire central en possède même trois. À Tarxien également, pendant la première Guerre Mondiale, Themistocles Zammit, qui avait déjà examiné son pendant souterrain, est à l'œuvre.

Les **temples de Ggantija** sur l'île de Gozo (en maltais : Ghadex, prononcer Au-desch) se trouvent sur une colline de cent quinze mètres de haut, au-dessus de Xaghra. Le complexe vieux de cinq mille huit cents ans environ comprend deux temples reliés, dont le plus petit (plus au nord) fut construit environ cent cinquante ans après le plus grand. La légende dit qu'une géante aurait érigé le monument en une seule nuit, tout en tenant son enfant dans les bras. Le site reçut son nom dans les temps modernes en raison de sa taille (*Ggantija* signifie gigantesque). Il fut utilisé pendant la totalité du néolithique (sans cuivre sur Malte), de la phase Zebbug jusqu'à Tarxien (2 500 avant J.-C.). Il semble que les objets de culte et les offrandes votives aient été déposés depuis le temple à North Cave et Ghar ta´Ghejzu, non loin de là. Ces deux temples pouvaient être atteints en passant par un trilithe (structure composée de deux pierres verticales et d'une troisième placée horizontalement sur les deux premières). Les temples comprenaient cinq chambres et niches d'autels disposées en forme de feuille d'érable ; néanmoins, la niche de tête du temple nord est assez rudimentaire. Le passage central et l'avant-cour étaient vraisemblablement dallés. Les murs extérieurs du site se dressent aujourd'hui encore à plus de six mètres. En raison du volume des blocs de pierre de plus de

« Les habitants décrivent [les temples préhistoriques] habituellement comme des tours ('Torri'). Elles auraient été érigées par des géants. C'est pratiquement tout ce qui a été transmis sur ce thème. »

Albert Mayr, archéologue allemand, 1908


Hall principal de l'hypogée

cinquante tonnes en calcaire corallifère, on peut cependant supposer que les lieux de culte étaient à l'origine encore plus élevés. Des modèles retrouvés indiquent que les temples étaient recouverts par des voûtes, ce que l'on ne peut plus constater sur les ruines, puisque la partie supérieure a été usée par le temps. Les vestiges rendent cependant parfaitement compte de la hauteur originelle de la construction.

Néanmoins, celui qui veut réellement comprendre la préhistoire de Malte, doit plus penser dans les profondeurs que dans les hauteurs. En effet, certains secrets mégalithiques se trouvent sous la surface : que ce soit le complexe Tarxien sur l'île principale, ou le site de Ggantija sur Gozo, ils possèdent un jumeau souterrain, un hypogée. La coutume locale de construire les passages et les voûtes sous terre ne provient ni des bâtisseurs d'églises chrétiens, ni de leurs ancêtres de l'Antiquité. En fait, elle est bien plus ancienne…

« La plupart des fouilles archéologiques dans l'hypogée [sur l'île principale] ont été effectuées par le savant maltais Sir Themistocles Zammit entre 1905 et 1911. Dans les années 50 de ce siècle, John D. Evans a contribué de façon extraordinaire à l'élargissement de nos connaissances d'autres sites préhistoriques de nos îles. »

L'hypogée, Un Trésor de l'ancienne Malte, non daté

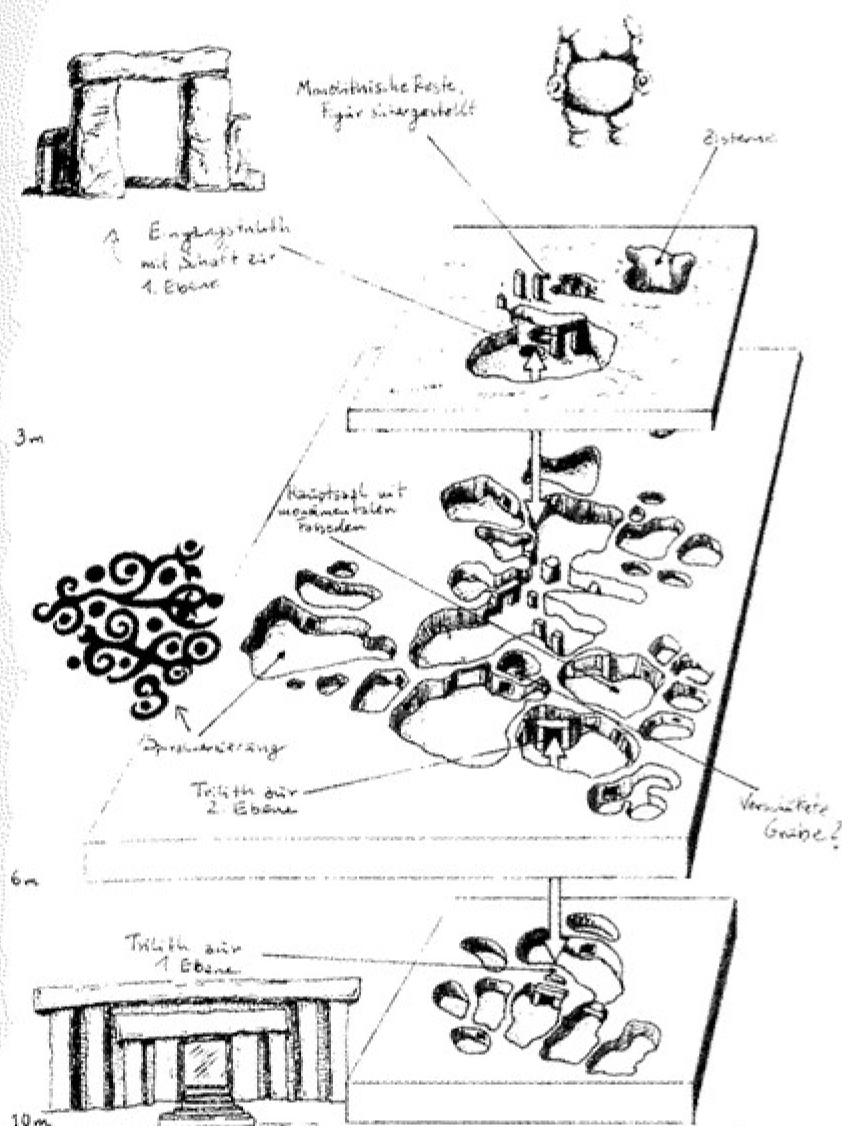
L'**hypogée** (de hypo « sous » et gaia « Terre » ; son nom maltais est *Hal Saflieni*, « lieu, dans lequel on enterre ») est le seul complexe de temple en Europe du néolithique conservé dans son intégralité. Il fut découvert par hasard en 1902 près de la capitale lors de la construction d'une habitation. La découverte fut gardée secrète. Ce n'est qu'en 1905 que le jésuite maltais Père Magri commença les fouilles. Il décéda deux ans plus tard lors d'une mission en Afrique du nord, sans avoir laissé derrière lui de trace de son travail. Les archéologues trouvèrent environ sept mille squelettes sur le site. En raison du nombre d'os seuls retrouvés, on estime qu'entre vingt-huit mille et trente mille personnes ont été enterrées ici. Malheureusement, les os n'ont pas été conservés après leur découverte.

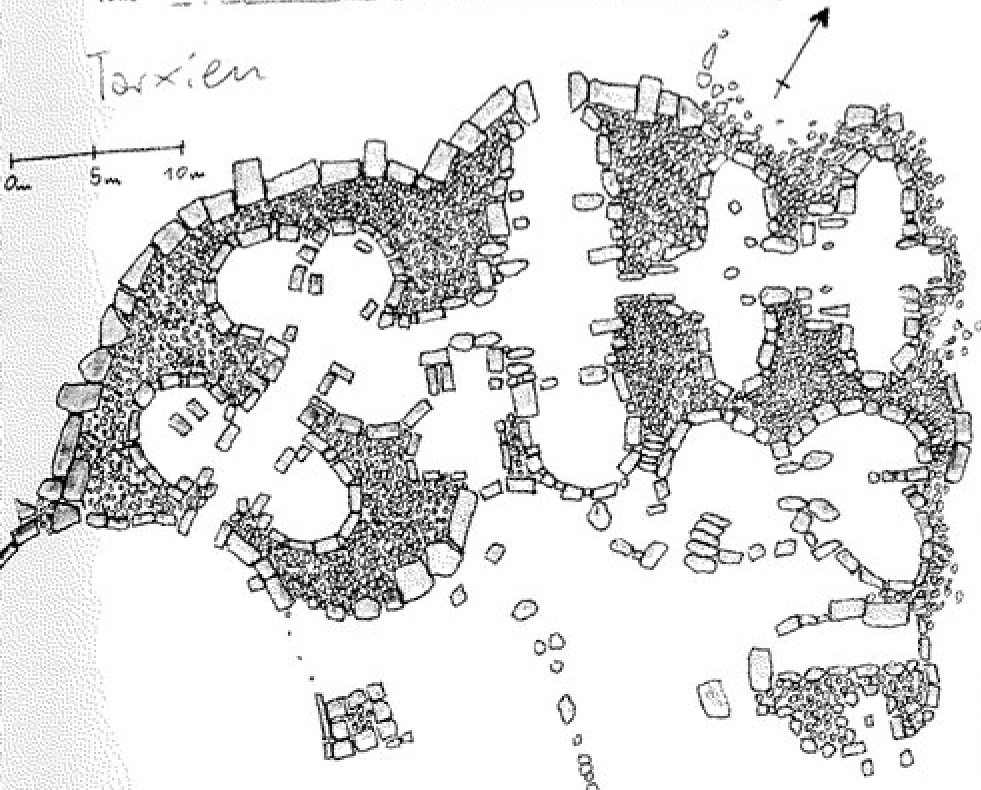
L'hypogée est un labyrinthe comprenant au total trente-trois passages, niches et halls souterrains, s'étendant sur trois étages, et reproduisant des temples bien plus anciens sur la surface. Ainsi, cela ne peut qu'être le site jumeau du complexe de Tarxien, à la surface de la Terre. Les passages ont été creusés dans la meulière tendre avec des outils en pierre et en os, et constamment agrandis sur environ mille trois cents ans. La surface totale est d'environ cinq cents mètres carrés. L'entrée se trouve à l'étage le plus élevé. L'étage médian comprend une grande salle et plusieurs petites chambres. On atteint ensuite par un escalier l'étage le plus bas, à plus de dix mètres sous la surface. On peut y trouver de nombreuses tombes datant de 2 400 avant J.-C. environ, et c'est ici que furent découverts des restes de squelettes dans les niches ainsi que la sculpture, petite mais mondialement connue, de la « Femme endormie », qui peut être vue au Musée National d'Archéologie.

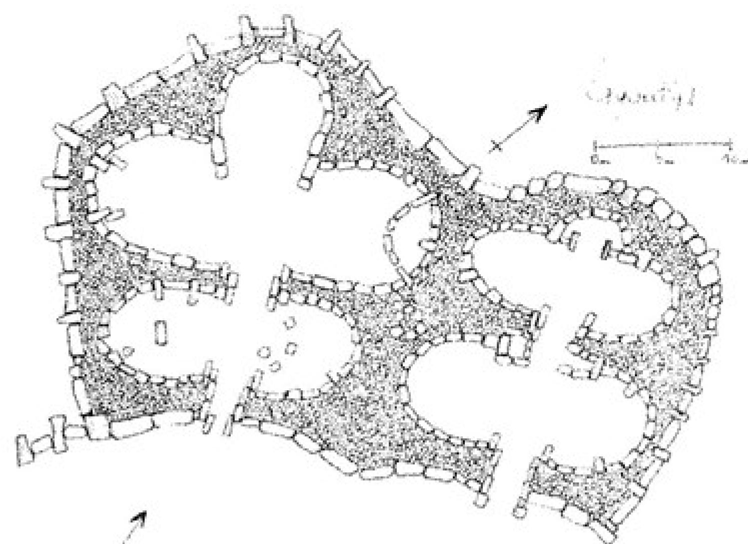
L'hypogée fut ouvert au public en 1913 et s'est vite transformé en attraction touristique. L'état du temple se dégrada de plus en plus en raison des algues vertes et du vandalisme touristique, jusqu'en 1992, lorsqu'un processus d'assainissement fut mis en place. Depuis juillet 2000, les visites sont à nouveau possibles.

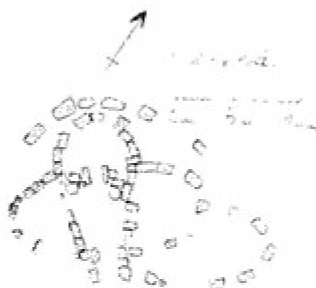
Puisque l'hypogée maltais s'est rapidement présenté comme le pendant du complexe Tarxien de la surface, il n'en fallait pas plus pour supposer la présence sur Gozo d'un pendant à proximité de Ggantija. Mais sa découverte se révéla difficile. Dans les années 1820 déjà, le commandant britannique de l'île de cette époque, Otto Bayer, avait déjà organisé des fouilles amateurs près des "tours des géants" de Gozo, sur le **cromlech** proche de **Xaghra** (prononcer : Tasch-scha-ra), déjà durement éprouvé par le temps. Un peintre du nom de Charles de Brochdorff avait immortalisé le lieu pittoresque dans une peinture. En raison de son peu de visibilité en surface et de ses dommages conséquents, la connaissance de ce site fut perdue au cours des années. Ce n'est que cent cinquante ans plus tard que les sites purent être identifiés d'après les aquarelles de Brochdorff et que la campagne de fouilles anglo-maltaise de 1987-1994, sous la direction de David Trump et Caroline Malone entre autres, permit de les dégager en partie. Et on trouva ici aussi un hypogée ! Si l'on suit l'ouverture originelle du cromlech, on atteint un escalier qui descend le long d'une rampe bordée de deux trilithes. La première chambre principale souterraine abrite plusieurs portes en pierre composées de trois mégalithes ou plus, et fait un peu penser à un bureau de planification pour Stonehenge, bien plus de mille ans avant que l'on pense dans la lointaine Bretagne au vrai site de Stonehenge. La première chambre donne sur d'autres chambres et passages, semblables à l'hypogée maltais, mais ne suivant que très grossièrement le motif de base de la surface, avec des passages centraux et des apsides latérales.

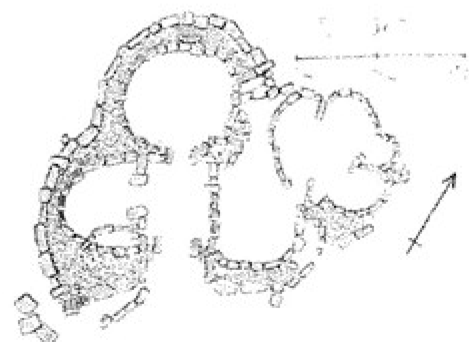
Sur l'archipel maltais, la pensée centrale des hommes préhistoriques semble avoir été un « chemin vers le bas ». Les catacombes antiques, les cryptes paléochrétiennes à moyenâgeuses de leur côté ne sont peut-être que des échos ultérieurs de cette attirance collective vers les



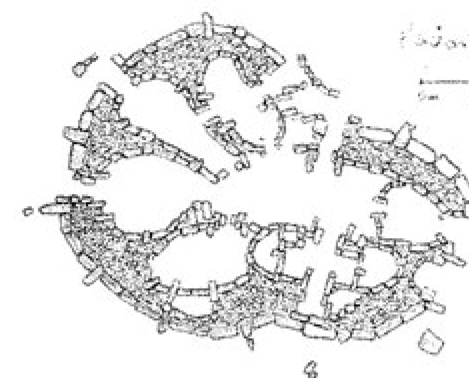














profondeurs ? Et qui ou qu'est-ce que les maîtres d'ouvrage préhistoriques espéraient y trouver ? Ou y retenir ? Il y a cependant de nombreux indices supplémentaires d'une recherche de chemins dans des lieux enfouis dans les profondeurs.

Ces mystérieuses **traces de frottement** (« Cart Ruts ») sont des abrasions parallèles dans la meulière, qui apparaissent principalement à Clapham Junction, sur la côte sud rocheuse. On en trouve au total à environ cent cinquante endroits, dans les hauteurs pauvres en végétation sur des centaines de mètres. Ces traces n'existent pas seulement sur Malte et Gozo, mais également en Azerbaïdjan, en Grèce ainsi qu'en Sardaigne et en Sicile. Des pêcheurs maltais en auraient vu sur la minuscule île de Filfla, avant sa destruction par les bombes.
Communément, on considère ces traces comme des vestiges de rues souvent empruntées par des meules avec des poutres en bois fixées ensemble et tirées par des bœufs. À l'extrémité des barres, des patins fixés (certainement en bronze car le bois était déjà à cette époque assez rare sur Malte) auraient entraîné ces cavités. Les nombreux sillons descendant le long de la pente près de Clapham Junction finissent dans la mer. Les archéologues affirment que ce « réseau de voies » existe depuis des dizaines de milliers d'années. Les mêmes traces ont également été trouvées au fond de la mer, ce qui indique qu'elles étaient déjà là lorsque la zone maritime de Malte était encore de la terre ferme.
Lorsque la glaciation du pôle sud fit baisser, il y a sept millions d'années, le niveau de la mer de quatre-vingts mètres environ, la Mer Méditerranée s'assécha totalement. Le détroit de Gibraltar constituait à l'époque un barrage

« Les habitants préhistoriques de Malte ont laissé, outre leurs temples, d'autres traces uniques en leur genre. On peut voir partout sur le sol rocheux les doubles voies qui recouvrent l'île comme des sillons de rails. »

Guide touristique polyglotte de Malte, 3e édition, 1976


Des traces mystérieuses conduisent dans la mer...

« Oubliez la théorie d'une "Grande Mère" servie par tous les guides touristiques pour étrangers lorsque vous allez voir les statues du Musée National ou de Hagar Qim, car elles ne proviennent certainement pas de la religion originelle de Malte. »

Extrait d'une conférence du Dr Caroline Malone, directrice des fouilles adjointe de la campagne de Xaghra, 2008

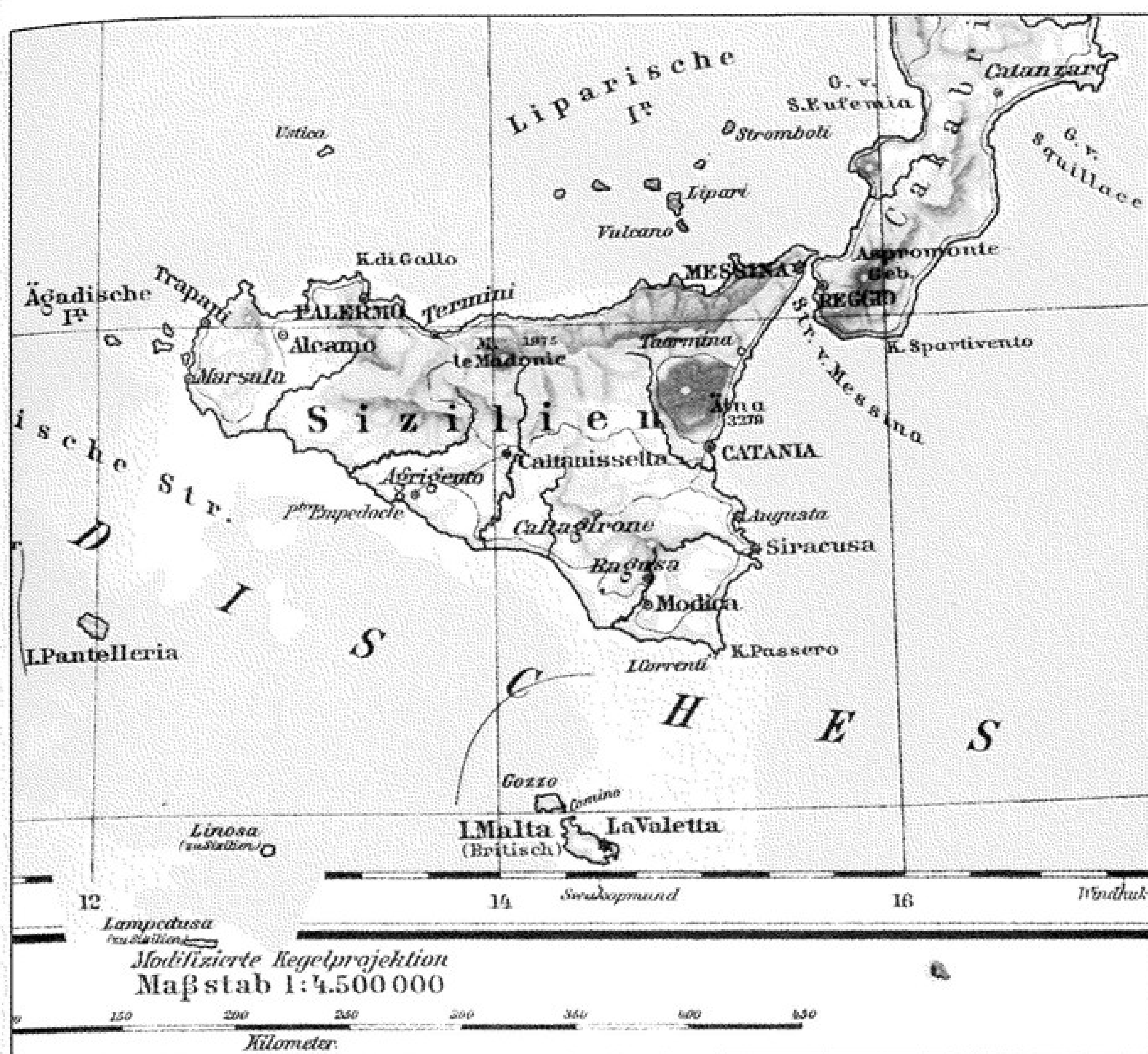
naturel contre les marées de l'Atlantique, et les fleuves de la région méditerranéenne apportaient bien moins d'eau à la cuvette centrale qu'il ne s'en évaporait par an. Cela ne dura bien entendu pas éternellement, mais cette période doit être la cause de la découverte par les paléontologues d'os d'hippopotames et d'éléphants nains sur Malte. Il y a sept millions d'années, il n'y avait pas encore d'hommes modernes, tout du moins d'après la théorie dominante. Mais alors, quand l'homo sapiens se serait-il établi sur Malte pour y construire notamment des temples et laisser des traces qui se trouvent à présent sous le niveau de la mer ? Ce n'est que lorsque la dernière ère glacière fut terminée, il y a environ onze mille ans, que l'archipel maltais perdit le dernier lien de terre avec la future Sicile, et le chemin vers l'Afrique était depuis longtemps immergé. Puisque les « traces de charrettes » ancestrales conduisent dans la mer actuelle, elles proviennent logiquement d'une époque bien antérieure à la dernière montée de son niveau. Cela entraînerait la datation de colonisation de Malte par des humains bien plus tôt que ce que la science veut bien reconnaître de nos jours.

L'un des sites paléontologiques les plus importants de Malte est la grotte karstique de Ghar Dalam (la « grotte de l'obscurité ») au sud de l'île principale, non loin du complexe de temples de Tarxien. Dans une grotte naturelle d'environ cent quarante-cinq mètres de long, des traces de plantes et d'animaux ont été retrouvées, datant de la dernière période interglaciaire ! L'être humain est-il arrivé dix mille ans plus tôt que ce que l'on convient officiellement aujourd'hui ? Ou bien la culture avancée maltaise provient-elle d'une race antérieure à l'être humain dans l'évolution ? En tout cas, à cette époque, tous les chemins menaient déjà vers le bas. Mais justement pas sous l'eau...
Quelles déesses et quels dieux ont été vénérés sur, et surtout sous, les temples maltais, les archéologues n'en ont aucune idée. Cependant, les trouvailles jusqu'ici peu abondantes ne laissent présager rien de bon.

Outre les symboles abstraits tels que les spirales et les motifs en rayon, structures que l'on peut aussi bien observer que reconnaître au toucher, il n'existe que quelques statuettes apportant un éclairage sur les cultes préhistoriques de Malte. Elles ont en commun le fait qu'il s'agisse de silhouettes humaines extrêmement charnues. Puisque certaines de ces silhouettes représentent visiblement une femme, les nombreux amateurs et chercheurs se sont chargés, dans la tradition de Lewis Spence (époque Victorienne), Margaret Murray (années vingt) ou Elizabeth Gould Davis (Moderne), d'en faire un culte de la fécondité et un matriarcat néolithique pacifique. Cependant, la plupart des « Fat Figurines » de Malte sont tellement boursoufflées de façon informe qu'elles perdent toute caractéristique sexuée primaire ou secondaire dans les bourrelets de graisse représentés de manière très réaliste. Beaucoup d'entre elles n'ont pas de tête. La plupart du temps, ce n'est pas parce qu'elles ont été cassées au cours des millénaires, mais parce que ces statuettes ont été confectionnées sans tête à dessein !
Une divinité monstrueuse, grasse et sans tête au centre d'un culte... Des adeptes qui le pratiquaient sous terre et qui semblaient faire peu de cas de la lumière... Et l'impulsion d'ériger les premiers véritables murs de l'humanité... Ce qui a pu exister sur Malte autrefois est peut-être parti depuis longtemps. D'un autre côté, si des vestiges de ce mystère reposent encore dans les profondeurs, le plus judicieux serait peut-être de les y laisser.

L'île des roses

Géographie et culture : La République de Malte (en maltais : *Repubblika ta' Malta*) est un état insulaire dans la Mer Méditerranée, à environ quatre-vingt-quinze kilomètres au sud de la Sicile, à deux cent quatre-vingt-dix kilomètres à l'est de la Tunisie et à trois cent soixante kilomètres au nord de la Lybie, à l'extrémité est de la route de Sicile. L'archipel comprend trois îles habitées, Malte (environ



deux cent quarante-six kilomètres carrés), Gozo (en maltais : *Ghawdex*, soixante-sept kilomètres carrés) et Comino (*Kemmuna*, trois kilomètres carrés), et les îles inhabitées de Cominotto (*Kemmunett*), Filfla (*Filfola*) et St. Paul.
Malte, Gozo et Comino sont reliées par des bacs. La traversée entre Marfa (Malte) et Mgarr (Gozo) dure environ vingt-cinq minutes. En été, il y a un départ toutes les deux ou trois heures, et en hiver trois ou quatre fois par jour. En été, il est possible, de plus, de partir de Sliema.
En 1885, 162 641 personnes (déjà 186 389 en 1901) habitaient sur l'ensemble des îles et la seule île principale en comptait 145 000 (dont 5 507 hommes de l'armée britannique). À ce moment là, 24 854 habitants peuplaient la capitale La Valette. Pour les autres époques de *Cthulhu*, les chiffres sont les suivants : 1921 : 213 362, 1995 : 378 132.
En raison de la surface relativement faible de Malte, la densité de population est très élevée ; 92 % des gens vivent en ville. De nombreux Maltais passent leur vie à travailler à l'étranger, de préférence dans les zones anglophones, et reviennent à Malte pour leur retraite. Gozo compte environ trente mille habitants et Comino quatre permanents.
Le maltais est une langue à part entière, qui s'est développée à partir d'un dialecte arabe. Une grande partie de son vocabulaire est cependant tirée de l'italien, et dans une moindre mesure, de l'espagnol, du français et de l'anglais. Le maltais est la seule langue sémitique utilisant des caractères latins, plus les quatre caractères spéciaux ċ, ġ, ħ et ż. En raison de l'occupation britannique, presque tous les Maltais maîtrisent également l'anglais, en plus de l'italien qui fut jusqu'en 1934 la langue des tribunaux et de l'administration.
La grande majorité du peuple maltais est catholique romaine et il y a peu de personnes de confession protestante, orthodoxe et juive. La communauté islamique est formée en grande partie par les Libyens vivant sur Malte. L'Église catholique a une forte influence sur la politique maltaise.
Avec la défaite de Napoléon, Malte fut englobée dans l'empire britannique en 1814, et la monnaie était la livre (maltaise) tant qu'elle lui appartint. Son successeur est la lire maltaise qui se divise en 100 cents et 1 000 mils. Il existe des billets de 20, 10, 5 et 2 Lm, et des pièces de 1 Lm, 50, 25, 10, 5, 2 et 1 cent.

Histoire du XXᵉ siècle : Les Britanniques aménagèrent Malte comme une base navale, ce qui entraîna un développement économique. En tant que colonie de la couronne, Malte était l'un des centres stratégiques de la zone méditerranéenne. Lors de la première Guerre Mondiale, elle servit de base militaire aux Britanniques ainsi que d'hôpital militaire. En 1921, Malte bénéficia d'une constitution dans laquelle, outre la politique extérieure et militaire, tous les autres domaines politiques lui furent donnés en autogestion. Suite à des troubles politiques intérieurs, la constitution fut abrogée en 1930 et en 1933. Au début des années 1930, la flotte britannique se déplaça vers Alexandrie, ce qui entraîna une récession économique. Lors de la deuxième Guerre Mondiale, Malte, en raison de sa situation, servit à nouveau de base militaire. Il y eut des

« L'île possède seulement cinq petits ruisseaux et l'eau de pluie est soigneusement recueillie dans des citernes. Une conduite amène l'eau de la source, située dans la partie sud de l'île, jusque dans la ville principale. Le nombre de grottes est remarquable. Le climat est on ne peut plus chaud et le ciel, qui ne se couvre pas de nuages entre mai et août, est d'une clarté incroyable. Pendant tout le mois de septembre souffle le sirocco, vent exténuant et malsain. Les mois d'hiver au sens propre (décembre, janvier et février) apportent enfin des ondées d'une puissance tropicale ainsi que le grégale, vent froid soufflant du nord-ouest. Les températures moyennes sont de 14°C en hiver (minimum 11,75°C) et de 25°C en été (maximum 40,5°C). La végétation est luxuriante, en particulier les roses, déjà célèbres dans l'Antiquité.
On trouve sur Malte les plantes d'Italie ainsi que quelques plantes tropicales, mais pas d'arbre en raison des vents puissants, excepté le caroubier. »

Meyers Konversationslexikon, édition 1888

« Le 30 avril [1914], nous entrâmes dans La Valette sur Malte et nous amarrâmes à une bouée. Nous pouvions enfin nous dégourdir les jambes à nouveau. Dans la petite ville, il n'y avait pas grande animation, les rues étaient étroites, anguleuses et en pente raide, que ce soit en montée ou en descente, et la population venait d'Italie, d'Espagne, de Grèce et d'Arabie. Le port, avec ses installations modernes, est remarquable, ainsi que les nombreux bateaux de guerre anglais et l'ancien château des Chevaliers de l'ordre de Malte, dans lequel le gouverneur, le Général Lislie Rundel, habite actuellement. »

Récit autobiographique de Carl von Baedeckers, en service de 1914 à 1920



combats acharnés autour des ports qui perturbèrent le ravitaillement de l'Afrikakorps allemand. La croix de Saint-Georges fut décernée au peuple de l'île pour ces faits en 1942, présente depuis lors sur le drapeau du pays.
En 1947, le pays obtint l'autogestion en tant que démocratie parlementaire ainsi que trente millions de livres de dédommagement pour les ravages de la guerre. Malte reçut son indépendance de la couronne britannique le 21 septembre 1964 et se proclama république en 1974. Depuis le 1er mai 2004, Malte est le plus petit pays membre de l'Union Européenne.
Depuis la fin de la deuxième Guerre Mondiale, le tourisme est la source de revenus principale du pays. On peut mentionner également les productions cinématographiques (Malte est considérée comme le « Hollywood méditerranéen ») ainsi que l'industrie (par exexemple la fabrication des personnages Playmobil).

Les enfants aveugles de Malte

« Au-delà d'un gouffre dans la nuit souterraine, un passage conduit jusqu'à un mur de briques cyclopéennes. Derrière ce mur se dresse Y'golonac qui attend d'être servi par les créatures dépenaillées et dépourvues d'yeux qui hantent les ténèbres. »

The Revelations of Glaaki, Vol. 12

S'il y a eu un MUR dans l'Histoire de l'humanité, c'était ici ! Et ce MUR était l'origine, et tous les autres murs du monde ne sont que SON ombre. Ici, sur Malte, où les humains ont érigé des tours pierre après pierre, l'une des divinités les plus étranges et répugnantes est à l'affût sous la surface et attend sa libération. Si seulement le MUR tombait… Tout comme il est écrit dans le volume des *Revelations of Glaaki*, que l'on pense disparu, « *même les serviteurs de Cthulhu n'osent parler de Y'golonac* ». Y'golonac le profanateur, Y'golonac le tentateur, Y'golonac, dieu des pulsions et désirs les plus anormaux. Pour celui qui est versé dans les *Revelations*, tous les mystères de Malte sont résolus de manière impie. Les habitants de Malte, avec leurs constructions souterraines, ont créé des réflexions du mur cauchemardesque derrière lequel Y'golonac est retenu prisonnier. Et les murs de Malte sont les plus anciens que les êtres humains ont jamais construits.

Les figures bouffies et sans tête des temples mégalithiques du petit état insulaire sont les représentations de la divinité anormale, une entité au ventre boursoufflé, sans tête, mais avec une gueule affamée dans chacune des paumes de la main. Ce dernier détail n'est cependant pas frappant sur les statuettes que les archéologues de Malte ont osé exposer, car les paumes sont toujours tournées vers le corps…
Les individus qui se tournent vers Y'golonac avec leurs désirs contre-nature, peuvent monter dans la hiérarchie et devenir son avatar, une prêtresse ou un prêtre de la perversion, et prendre peu à peu sa forme. Il n'est pas étonnant que les savants coincés du XIXe et du début du XXe siècle y aient associé hâtivement un culte de la fécondité.
Les complexes de temples enchevêtrés de l'Antiquité maltaise ne sont en effet rien d'autre que des tentatives de copie de ces ruines inconnues dans lesquelles Y'golonac est emmuré depuis de nombreux éons. Et les « traces de charrettes » du sol rocheux de Malte représentent la tentative certainement couronnée de succès des humains (qui n'étaient pas les seuls), non seulement dans leurs rêves, mais également physiquement, de parvenir jusqu'à chaque mur qui, depuis, empêche le retour de ce Grand Ancien dans ce monde.

Pendant des millénaires, le culte corrompu de Y'golonac s'est épanoui et a prospéré sur l'archipel maltais. Les croyants humains et non-humains, ces derniers également connus sous le nom d'« Enfants Aveugles » du Grand Ancien des débauches, vénéraient leur dieu perverti parfois ensemble, parfois en concurrence, voire en inimitié ouverte. Des vestiges matériels de ces rites changeants, les archéologues en ont déduit des prétendues suites de culture et vagues de colonisation préhistoriques vaillantes… Ni les adeptes humains du culte et les avatars, ni les enfants aveugles de Y'golonac ne purent libérer leur divinité. Les moyens techniques et spirituels des hommes préhistoriques étaient trop limités, les forces des êtres dégénérés trop faibles, et les enfants aveugles n'étaient puissants qu'en grand nombre. Alors que ces derniers sombraient de plus en plus dans un état d'insignifiance jalouse, il fut temps pour les adeptes homo sapiens de Y'golonac de continuer d'avancer.

Les vagues de colonisation effectives qui n'amenaient pas sur les îles, à partir de l'Antiquité, des personnes ayant une hérédité chargée du culte, apportèrent de nouveaux problèmes pour les anciens habitants ; au plus tard, à partir de l'époque pendant laquelle la Sainte Inquisition savait encore comment procéder avec les « hérétiques ». Dans la ville de Vittoriosa (Birgu), on peut visiter encore aujourd'hui le palais de l'inquisition, organisation soutenue financièrement, en particulier par le Grand Maître Cassière de l'ordre de Malte. Lorsqu'au début des temps modernes, les grandes puissances européennes, la France et l'Angleterre, étendirent leur bras jusqu'à Malte et évincèrent des îles pendant presque cent ans l'inquisition et l'ordre des chevaliers, la chance s'offrit aux disciples humains de Y'golonac de transférer leur croyance, et peut-être même leur divinité, au centre de l'un de ces nouveaux empires. Le peu d'adeptes des chevaliers de Malte restés sur les îles durent faire tout leur possible pour empêcher cela. Cependant, les décennies entre 1798 et 1889 furent les plus sombres de l'ordre, une période pendant laquelle les adeptes de Y'golonac se montraient librement au grand jour. Ils firent leur nid en particulier dans le cœur de l'empire britannique, et on trouve aujourd'hui les aventures des suivants humains du Grand Profanateur plutôt en Grande Bretagne que sur Malte. Mais le « déménagement » d'un culte entier ne fut pas un jeu d'enfant et ne se fit pas sans pertes. Aujourd'hui encore, de nombreuses traces convergent vers Malte, où les Enfants Aveugles, assoiffés de vengeance, pleurèrent dans les profondeurs des temples ancestraux la perte de leur créateur, qui avait fait fi de leur amour.

Le faucon maltais : Pour être plus précis, il y avait une douzaine de ces oiseaux, mais un seul est aujourd'hui digne d'intérêt. La précieuse possession des cultistes comprenait leur bibliothèque impie, et surtout les douze volumes des *Revelations of Glaaki*, dont le dernier serait aujourd'hui prétendument perdu. Dans une moquerie sans précédent du tribut rituel de leur ennemi juré (les chevaliers de l'ordre de Malte) à Charles V, les disciples de Y'golonac confectionnèrent douze figurines noires et creuses représentant des faucons, dans lesquelles ils cachèrent les rouleaux ignominieux des *Revelations*. L'un d'eux n'arriva jamais en Angleterre… Il n'est pas surprenant que d'innombrables légendes entourent cet artéfact depuis lors et que plus d'un occultiste donnerait bien son bras droit (ou la vie d'un groupe d'investigateurs) pour ajouter à sa collection le dernier faucon maltais.

« I don't need no arms around me. I don't need no drugs to calm me. I have seen the writing on the WALL. Don't think I need anything at all. »

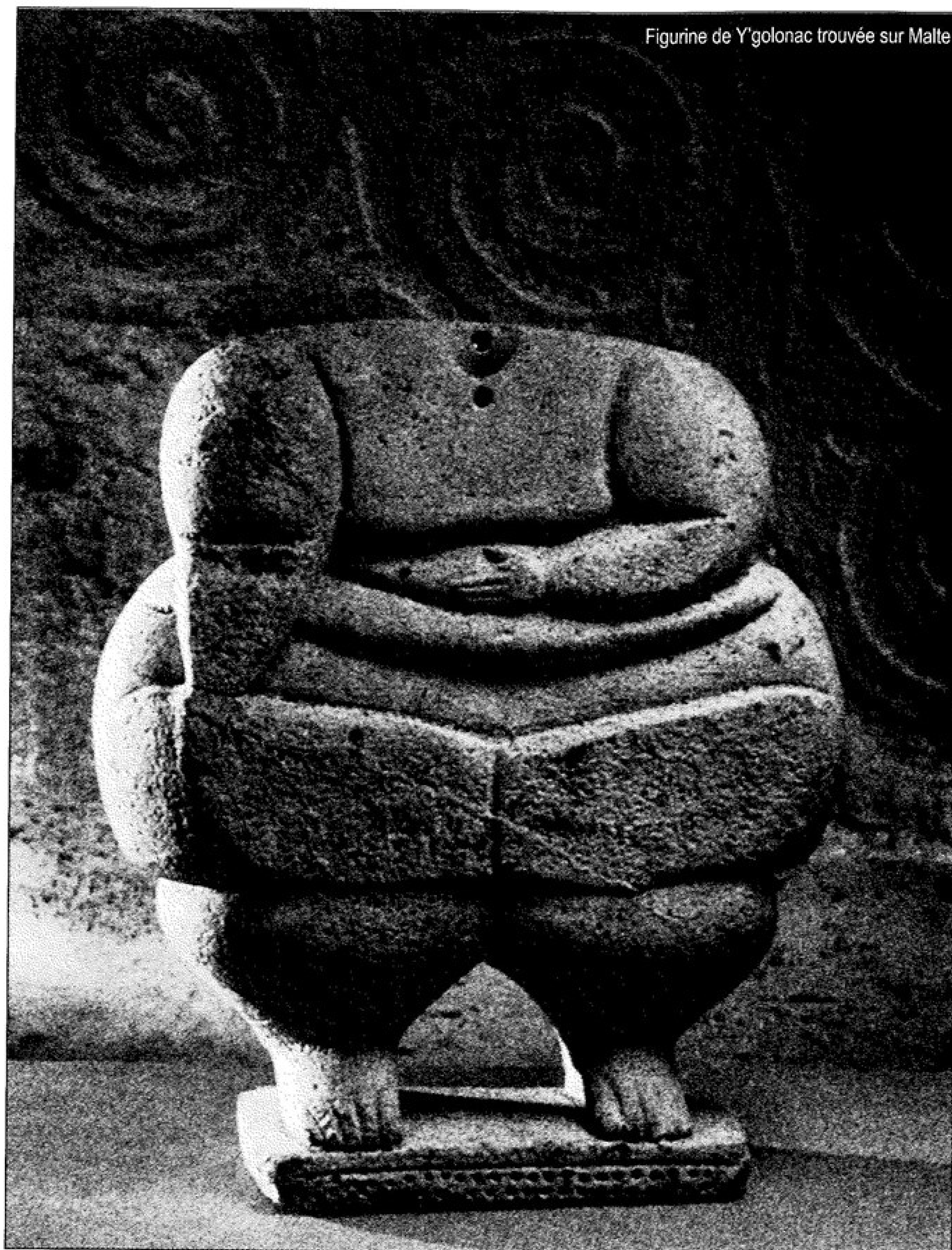
Pink Floyd,
Another Brick in the Wall

Des murs de temples de l'âge de pierre sur Malte



« Wilmer, je regrette vraiment de te perdre. Mais je voudrais que tu saches que je n'aurais pas été plus attaché à toi si tu avais été mon propre fils. Quand on perd un fils, on peut toujours en avoir un autre. Mais il n'y a qu'un faucon maltais. »

Kasper Gutman (*The Maltese Falcon (Le Faucon Maltais)*, 1941) à son garde du corps Wilmer, la future « victime »



Figurine de Y'golonac trouvée sur Malte

« Une horde d'enfants particulièrement sales, d'une certaine façon mutilés et atteints par la lèpre le suivait. [...] Ils l'avaient rattrapé quelque part à proximité d'un mur élevé, qui atteignait les profondeurs de la terre, et il voyait ainsi qu'ils étaient tous imberbes, et qu'ils n'avaient ni yeux, ni langue, de sorte qu'ils ne pouvaient ni le voir ni lui parler. Mais leurs petits bras charnus s'avancèrent vers lui, les paumes grandes ouvertes, et dans ces paumes s'ouvrirent de petites gueules baveuses [...]. »

Ramsey Campbell, *Cold Print (Sueurs froides)*, 1969

Une aventure maltaise peut commencer pour un groupe de chercheurs de mythes dans la longue vallée de la Severn ou dans la ville industrielle anglaise de Brichester, avec une course de divers ordres ésotériques pour un artéfact unique en son genre. À partir de là, les nouveaux propriétaires du faucon sont poursuivis, d'un côté par des riches collectionneurs et occultistes, et d'un autre par les avatars de Y'golonac. Ces derniers ont besoin des informations contenues dans le volume des *Revelations* perdu jusqu'à ce jour, pour rencontrer enfin leur dieu en chair et en os. Les écrits impies eux-mêmes ne peuvent être détruits qu'à l'endroit où ils ont vu l'obscurité : au pied d'un mur de pierre ancestral, loin sous les hypogées de Malte et de Gozo.

Mais si la plus grande partie du culte a quitté Malte depuis longtemps, le chemin à travers les ruelles tortueuses des anciennes villes portuaires des îles, ou à travers les tunnels murés sous les temples ancestraux ressemblant à des palais, n'est pas sans danger, même pour des aventuriers avec une bonne avance sur ses poursuivants. Les investigateurs se retrouvent rapidement observés dans l'ombre par des hordes d'enfants galeux, difformes et vêtus de haillons. S'ils sont malchanceux, les explorateurs découvriront bien trop tard à quel point les Enfants Aveugles de Y'golonac, abandonnés sur Malte par leur dieu, peuvent être dangereux.

Labyrinthes et volcans

Reliques minoïques en Crète et sur Santorin

« Dans un labyrinthe on ne s'égare pas, dans un labyrinthe on se trouve soi-même. Dans un labyrinthe on ne rencontre qu'une seule horreur, dans un labyrinthe on se rencontre soi-même. »

Inscription sur une stèle crétoise près de Gortys

La Crète est considérée comme le berceau de la civilisation européenne. La culture minoïque apparut ici vers 2 200 avant J.-C., bien avant les cultures grecques classiques. De nombreuses choses sont cachées dans l'obscurité de l'Histoire et il y a peu de connaissances de la période protohistorique minoïque. Les temps primitifs minoïques sont donc un bric-à-brac de faits supposés et de légendes, rassemblés au XIX[e] siècle d'après les rapports de recherche d'anciens archéologues, chercheurs et prêtres. Ceux-ci mentionnent pour leur part comme sources des conteurs autochtones, des pièces d'exposition ou encore des écrits difficilement accessibles dans des cloîtres de montagnes interdits.

On sait aujourd'hui que la région de Cnossos était déjà très peuplée au V[e] ou VI[e] millénaire avant J.-C. Les anciens Minoens vénéraient un panthéon de dieux de la nature divers, comme on peut le voir aujourd'hui sur de nombreuses peintures. À l'apogée des premières constructions de palais (environ 2 000 ans avant J.-C.) le culte du taureau s'imposa. On trouve de nombreux témoins d'offrandes d'animaux et de céréales que l'on apportait à des statues de taureaux, ainsi que d'offrandes de taureaux pendant des cérémonies sacrées.

Alors que les taureaux sacrés n'étaient considérés en Égypte que comme des messagers et des hérauts des dieux, le taureau prit dans la culture minoïque une place centrale. Outre le taureau sacré, il y avait également la vénération des aïeux locaux et de petits lieux de culte sans grande importance. Où le roi se trouvait, le

L'effigie du taureau sacré
se retrouve dans de nombreux endroits



La légende de Thésée et du Minotaure

Zeus, roi des dieux, métamorphosé en taureau, enleva la belle Europe, fille d'un roi phénicien, et l'emmena en Crète. Elle y donna naissance à Minos, qui hérita de son affection pour les taureaux. Minos, roi de Crète, voulait obtenir une marque de son pouvoir et Poséidon, dieu de la mer, lui envoya un taureau blanc depuis les flots pour le sacrifier. Mais le roi le trouva trop magnifique pour l'abattre. La vengeance de Poséidon se dirigea contre Pasiphaé, épouse de Minos. Poséidon la fit s'enflammer de passion pour le taureau blanc. Avec l'aide de l'architecte et inventeur génial Dédale, le taureau en rut fut amené à Pasiphaé, cachée dans une vache blanche en cuir que Dédale avait confectionnée. Entourée de cette peau de vache blanche, elle fut saillie par le taureau. Des mois plus tard, elle donna naissance à un fils avec une tête de taureau : le « Minotaure ». Dédale construisit un labyrinthe souterrain dans lequel le fils du roi fut maintenu prisonnier. Le Minotaure devint grand et fort au fil du temps. Chaque année, sept jeunes hommes et sept jeunes femmes vierges lui étaient envoyés dans le labyrinthe ; il les chassait alors pour les dévorer.
Thésée, fils du roi d'Athènes, entendit parler de cette injustice et voulut mettre fin à ces agissements. Avec l'aide d'Ariane, fille de Minos, il se mêla aux victimes. Elle lui donna une épée et une pelote de ficelle pour le chemin. Il devait tuer le Minotaure avec l'épée et attacher la ficelle à l'entrée pour retrouver la sortie une fois dans le labyrinthe. Au bout du labyrinthe, il affronta le Minotaure. Sans hésiter, il tira son épée et un horrible combat s'ensuivit. Thésée finit par tuer le Minotaure en enserrant sa tête par derrière et en lui tranchant la gorge d'un coup sec. Grâce à la ficelle, Thésée put revenir sans encombre et la domination terrible du Minotaure prit fin.



Quelques-unes des nombreuses cuves en argile

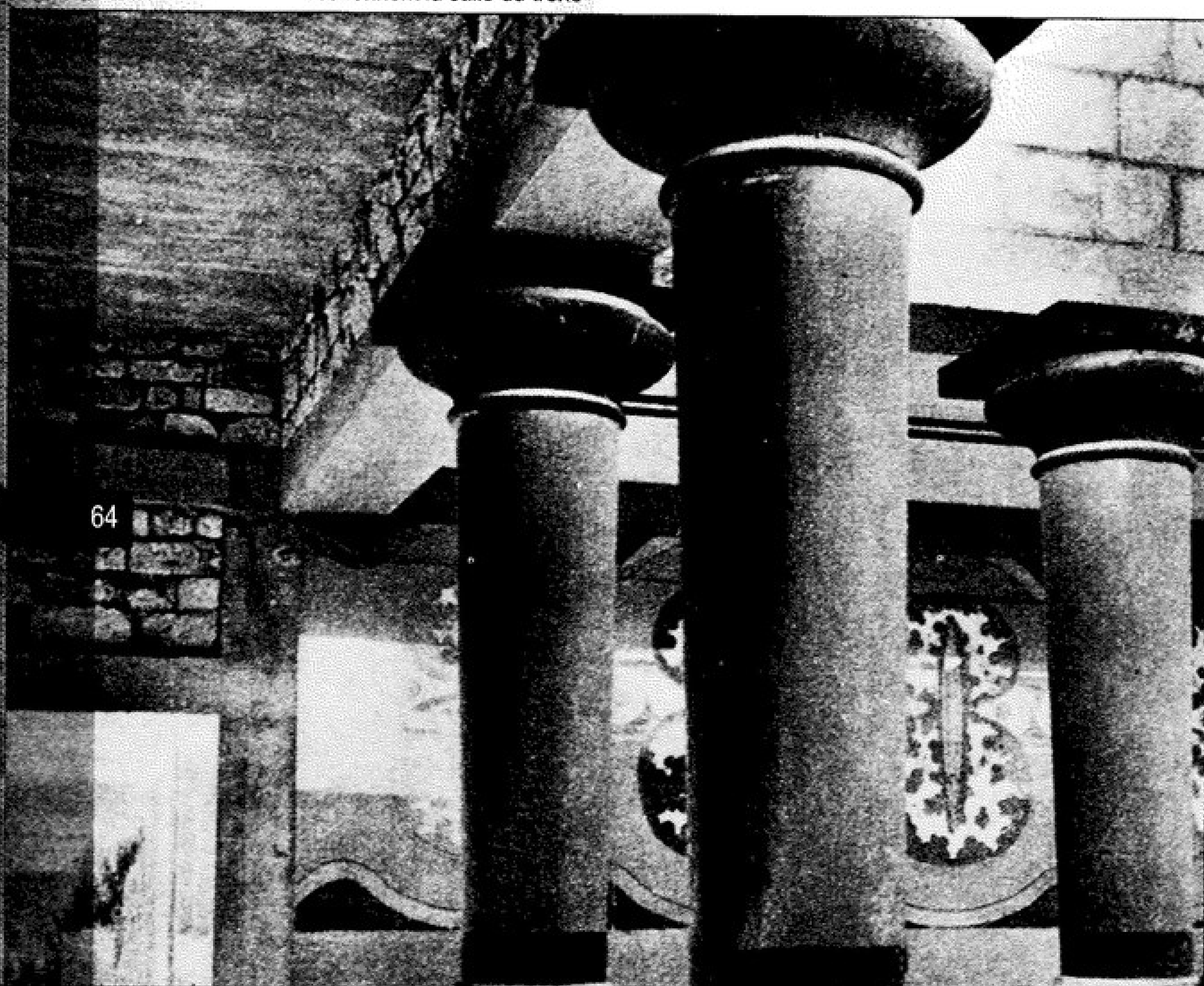
taureau était vénéré. Le temple principal du taureau sacré se trouvait à Cnossos, qui était également le centre du clergé minoïque.
À la fin du IIIe millénaire avant J.-C., il y eut en Crète une énorme quantité de palais riches et somptueux, qui furent curieusement détruits les uns après les autres par des tremblements de terre, à intervalles apparemment réguliers. Certes de nouveaux temples et palais furent reconstruits encore et encore sur les ruines des précédents, mais vers 1 500 avant J.-C., un tremblement de terre d'une violence jamais connue extermina d'un seul coup presque l'ensemble de la culture minoïque. L'origine de cette catastrophe naturelle était une éruption volcanique sur l'île de Théra, peu éloignée, aujourd'hui connue sous le nom de Santorin. Le feu, les tremblements de terre et le raz-de-marée anéantirent Cnossos et les autres villes minoïques des environs, et la culture des Minoens fut plongée dans l'oubli.

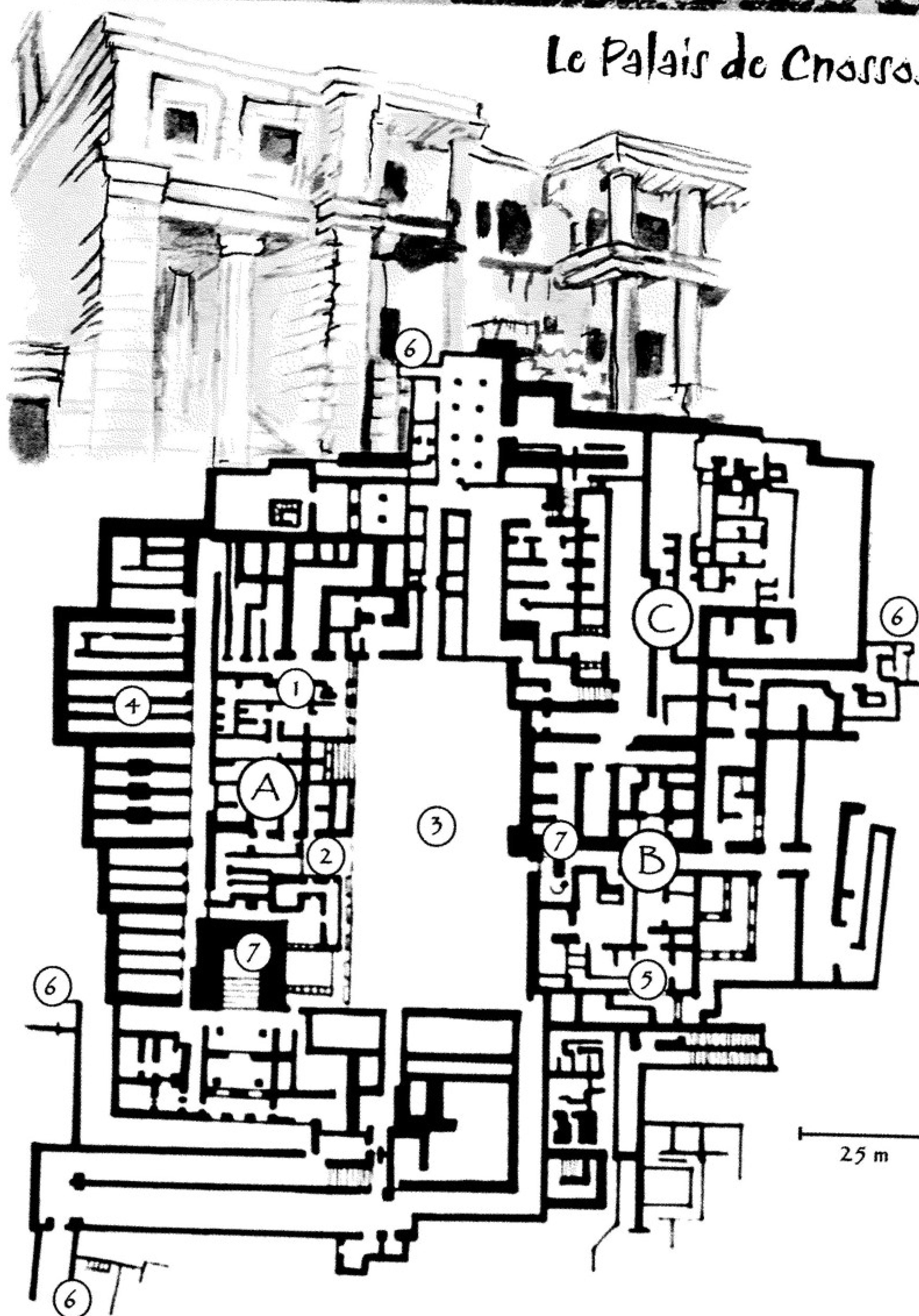
Après la catastrophe, les Minoens se mélangèrent aux peuples mycéniens et dorénavant, d'autres peuples grecs anciens façonnèrent la Crète. La légende de Thésée et du Minotaure est le souvenir le plus célèbre de ces temps préhistoriques.

Dans les années 1920, Cnossos se présente comme un grand site de fouilles. Il se trouve à environ cinq kilomètres à l'ouest de la capitale Héraklion, et peut être atteint sans problème par la route. L'archéologue britannique Sir Arthur Evans fouillait depuis 1900 déjà les ruines de l'antique Cnossos. Le palais royal n'a pas seulement été en grande partie déblayé, Sir Arthur en a même fait reconstruire des parties. La salle du trône fut ainsi entièrement restaurée, certes avec des colonnes en ciment au lieu de celles en bois d'origine, mais les tons rouges originels utilisés à Cnossos furent reproduits avec exactitude. De plus, de nombreux bâtiments de la cour royale, de la ville, et des installations de défense furent libérés des décombres millénaires. Il s'offre au visiteur l'image grandiose d'un site antique : étendu, généreux et imposant mais tortueux, enseveli et pas complètement sorti de terre, loin de là.

Ce site tortueux et enchevêtré du palais royal, avec plus de huit cents pièces, a soulevé la théorie que le palais lui-même pourrait être le labyrinthe du Minotaure de la légende. En effet, dans les pièces, se trouvaient de nombreux objets occultes tels que d'innombrables cuves en argile de la taille d'un homme, encore scellées. Elles contenaient des fluides non identifiés, probablement utilisés à des fins cultuelles. Les sceaux en argile sur les cuves présentaient plus de quatre cents symboles divers, ce qui indique que les Minoens utilisaient à cette époque une écriture symbolique très développée.

De puissantes colonnes soutiennent la salle du trône





Il est intéressant que les labyrinthes apparaissent dans de nombreux cercles culturels depuis l'Antiquité, dans les temples funéraires égyptiens d'Amenemhat III, tout comme dans les pyramides des Mayas, ou les dessins rupestres celtes primitifs. En Scandinavie et en Angleterre, on construisit les dénommés « Trojeburgen » ou « mazes » en pierre, qui représentent souvent des labyrinthes ronds et impressionnants. Le labyrinthe est une métaphore ancestrale, décrivant un chemin étant un but à lui-seul, car contrairement à ceux qui furent construits bien plus tard, il n'y avait pas de bifurcations, de fausses pistes ou de cul-de-sac. Un labyrinthe conduisait toujours à un endroit central défini. La raison pour laquelle l'humanité construit des labyrinthes depuis tant d'années reste inexpliquée à ce jour. Il est possible que le parcours d'un labyrinthe représentât une forme de méditation pour se trouver soi-même ou fût utilisé lors de certains rites. D'autres théories quant à elles déclarent que les labyrinthes étaient destinés aux êtres effroyables de l'autre monde, servant de piège ou encore de prison. On peut constater que les labyrinthes nordiques présentent très souvent leur entrée vers l'ouest, emplacement du royaume des morts dans la tradition celte. Les esprits des morts étaient

Légende du Palais de Cnossos

A Quartiers Officiels
B Quartiers Privés
C Ateliers

1 Salle du Trône
2 Sanctuaire principal
3 Cour intérieure
4 Garde-manger
5 Quartiers de la Reine
6 Entrées
7 Grand escalier

Des inconnus détruisirent au centre la représentation du combat entre Thésée et le Minotaure



vraisemblablement entraînés dans le labyrinthe et bannis au centre, théorie qui plaide également en faveur du labyrinthe de Cnossos, servant de prison au Minotaure.

Le chemin revenant sur ses pas mais sans bifurcation d'un labyrinthe classique fait penser à la trajectoire des astres au cours de l'année. Cela conduisit à la thèse que les Hommes qui se déplacent sur un chemin labyrinthique (fil d'Ariane) comprennent les parcours des objets astronomiques grâce à leurs prières et leur adoration. Mais puisque les trajectoires des planètes présentent des divergences, comme on peut le voir depuis la Terre, cette théorie est récemment tombée dans le discrédit (peut-être à tort)...
L'Église chrétienne a repris le mythe des labyrinthes au Moyen Âge et on peut à nouveau constater que de nombreuses cathédrales connues présentent de tels labyrinthes sans bifurcations : Notre Dame de Chartres, Notre Dame d'Amiens ou la cathédrale de Sienne, entre autres.
On ne trouve pas seulement des reliques d'anciens cultes à Cnossos. Phaistos, appelée également Festos, était une colonie de l'âge de bronze au sud de la Crète, possédant des caractéristiques semblables à celles d'une forteresse. Dans les vestiges de cette ancienne ville, dont les fouilles furent entreprises à partir de 1908 par l'Italien Luigi Pernier, certaines trouvailles archéologiques étranges ne concordaient pas tout à fait avec la culture minoïque, comme par exemple le « disque de Phaistos », un disque en argile avec des symboles étranges. Sa date est estimée à environ 1700 avant J.-C. Il est considéré comme unique car il n'y a eu aucune découverte similaire depuis. Le sens de ce symbole est jusqu'ici inconnu, et on ne sait toujours pas s'il s'agit de hiéroglyphes, d'inscriptions, de chiffres, ou d'un calendrier.

À trois kilomètres à l'ouest de Phaistos, se trouve le site le fouilles d'Aghia Triada, avec les vestiges d'une villa royale de la période minoïque. On trouve au nord-est, à proximité, une petite nécropole avec deux tombes à coupole, présentant des reliefs de victimes humaines et bovines. Sur l'un des sarcophages, une scène d'offrande bien visible est représentée : pendant qu'une prêtresse sacrifie un taureau, on peut voir un joueur de flûte en arrière-plan. Dans les grottes de Gortys (à quarante kilomètres au sud d'Héraklion), un labyrinthe très ramifié est selon la légende celui dans lequel les Minoens, qui refusaient de prêter allégeance au roi Minos, fuirent et cachèrent certaines reliques de leurs anciens dieux. Même si les archéologues n'ont jusqu'ici rien trouvé, excepté quelques disques couverts d'anciens symboles, on ressent tout de même une étrange aura des anciens mythes souffler dans les galeries ; qui sait ce qui peut bien s'y dissimuler...
La petite île des Cyclades, Santorin, se trouve à environ cent kilomètres au nord de la Crète, dans la mer Égée, et peut être atteinte en bateau depuis le Pirée ou Héraklion. Dans les années 1920, il n'y avait sur l'île que quelques villages de pêcheurs. Le petit village de Santorin est la ville principale et le point d'accès pour les traversées. L'île était connue sous le nom de « Théra » dans la Grèce antique, mais une violente éruption volcanique se produisit en 1500 avant J.-C., entraînant la disparition de la moitié de l'île dans la mer.
L'activité volcanique de l'île était certes connue depuis longtemps, mais toutes sortes de théories liées au déclin de la culture minoïque circulèrent concernant cette éruption. Certains supposent ici l'origine de la légende d'Atlantis.
Sur Santorin, quelques anciennes ruines sont considérées comme des vestiges d'une colonie de l'âge de bronze. De plus, il y a encore l'« antique Théra », l'une des villes les plus importantes, avec cinq mille habitants et sept cents citernes. Elle fut fondée au IX[e] siècle avant J.-C. et fut à son apogée une base militaire contrôlée par les Égyptiens ptolémiques (300 – 150 avant J.-C.). Le sanctuaire d'Artémidore, le temple d'Apollon, et la terrasse d'Éphèbes comptent parmi les ruines les plus importantes.
En 1867, les premières fouilles archéologiques furent entreprises sur Santorin, et le Français Ferdinand Fouqué y déblaya les vestiges d'un poste avancé minoïque. Ce n'est qu'en 1967 que



Le disque de Phaistos recèle encore de nombreux mystères

des fouilles furent à nouveau effectuées, et conduisirent à la découverte, par l'archéologue grec Spyridon Marinatos, d'une ville bien conservée de l'âge de bronze. Parmi les ruines, on trouva même les vestiges d'une colonie de l'âge de pierre, preuve qu'avant les Minoens, des peuples cultivés s'étaient établis ici.

Berceau des dieux et paradis des vacanciers

L'île : La Crète est la plus grande île grecque, et la plus grande île de la Mer Méditerranée après Chypre. Il y règne un climat méditerranéen régulier ; avec plus de trois cents jours de soleil par an, la Crète est déjà connue, dans les années 1920, par les touristes en quête de soleil. Elle manque certes de plages mondaines et d'hôtels réellement luxueux, mais on trouve sur la côte près d'Héraklion quelques belles villas de vacances privées. Les Anglais en particulier passent volontiers l'été sur l'île.

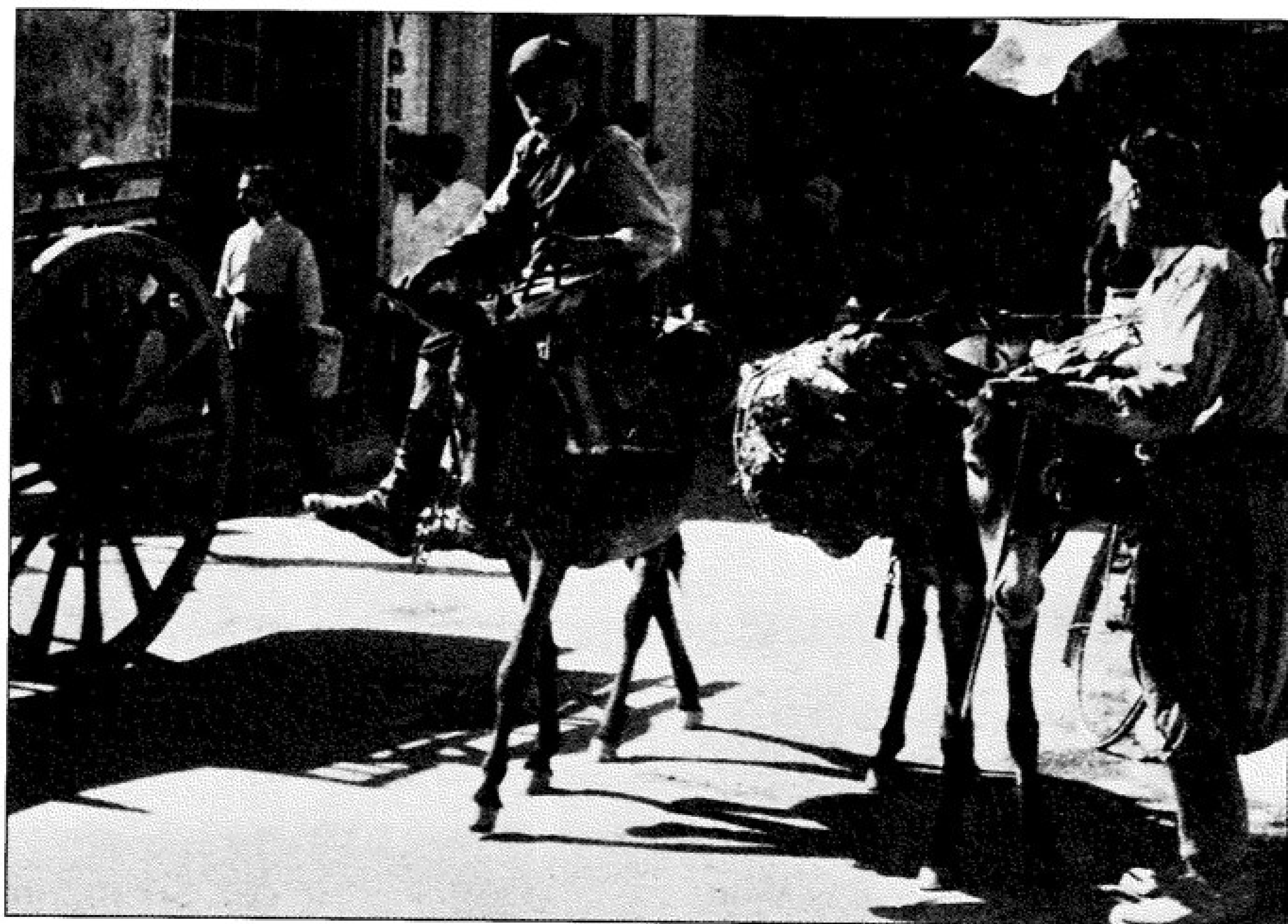
Le voyage vers la Crète se fait la plupart du temps par bateau depuis Athènes ou Istanbul, jusqu'à Héraklion, la capitale. La ville n'est, dans les années 1920, rien de plus qu'un gros village de pêcheurs avec un petit cœur historique dans l'ombre d'un imposant fort romain de style vénitien du XIVe siècle. Les autres attractions touristiques sont le Musée d'Archéologie, le Musée d'Histoire et certaines églises impressionnantes, comme la cathédrale Agios Minas ou le monastère Agios Markos avec de magnifiques peintures iconiques de culture grecque orthodoxe.

La Crète comptait dans les années 1920 environ deux cent quatre-vingt mille habitants, constitués en grande partie d'agriculteurs et de pêcheurs. La branche économique principale est la culture de la vigne et des oliviers, et une

« Une idylle campagnarde avec une grande histoire. Villégiature à la mer et dans les grottes où Zeus, roi des dieux, est né. »

Publicité d'un guide touristique sur la Crète, 1927





grande partie de la vigne plantée sert à la fabrication de raisins secs. L'huile de Crète est exportée dans de nombreux pays européens. La langue nationale est le grec et l'écriture est le cyrillique. Il n'y a que dans la ville d'Héraklion et dans le peu d'hôtels de la côte sud que le visiteur peut se faire comprendre en anglais ou en allemand. 95% du peuple est de confession grecque orthodoxe, et le reste est de confession juive, chrétienne et musulmane.
La Crète est une île très montagneuse et les sommets du mont Ida atteignent une altitude de 2 456 mètres. Dans les montagnes se trouvent de nombreuses gorges et vallées cachées, mais également un grand nombre de grottes et de galeries souterraines. À l'est de la Crète, s'étendent les hauts plateaux de Lassithi, une région montagneuse romantique avec de nombreux moulins et fermes antiques.
Les rues et les chemins de Crète sont à peu près en bon état autour de la ville d'Héraklion. Au-delà, le voyage motorisé devient une aventure ; les routes sont faites pour les ânes et les piétons, mais pas pour les automobiles. Une grosse partie du trafic est maritime : en raison de la forme allongée de l'île, il est souvent plus simple de passer d'un endroit à un autre de la côte avec un bateau de pêcheurs que de s'évertuer à emprunter les routes impraticables de la côte.
À seulement un jet de pierre de ces routes, on peut cependant tomber sur le passé mythique de la Crète. La culture minoïque a certes disparu depuis longtemps, mais l'aura du passé est toujours perceptible sur les sites archéologiques et dans les anciennes fouilles, tout comme, bien entendu, dans les anciens contes et légendes.

Histoire : La Crète, en tant que porte de la zone est de la Méditerranée, a connu tour à tour la domination des Grecs, des Romains, des Byzantins, des Vénitiens, et des Turcs. Chaque ère a laissé ses traces.
Depuis le XV[e] siècle, la Grèce était sous domination turque. Au temps de la prise de conscience nationaliste, les Grecs se soulevèrent en 1821 contre la domination étrangère. En 1827, lorsque les Turcs, dotés d'une importante force militaire, menacèrent de vaincre le mouvement d'indépendance amorcé, les grandes puissances, l'Angleterre, la France et la Russie, s'engagèrent dans le conflit. Ils forcèrent les Turcs à libérer la Grèce, ce qui se produisit en 1830. En 1832, l'assemblée nationale, sur proposition des grandes puissances, choisit le prince Otto I de Bavière comme roi des Hellènes. Au niveau de la politique extérieure, la Grèce resta particulièrement liée avec l'Angleterre. Le pays était gouverné par une monarchie constitutionnelle.

Son successeur, le prince danois Georges I fonda, en 1862, la maison royale grecque. Une succession rapide de rois, des renonciations forcées au trône, des modifications fréquentes de la constitution et des renversements politiques rendaient difficile la construction d'un état moderne. Les différends avec la Turquie concernant les colonies de Crète et d'Asie Mineure traînaient également en longueur. Pendant les guerres des Balkans de 1912 - 1913, et à la suite de la première Guerre Mondiale, toutes les zones controversées devinrent grecques.
La Crète, sous domination turque pendant des années et point de mire de la politique d'expansion grecque, reçut en 1897, sous la pression des grandes puissances européennes, le statut de protectorat international. Depuis 1913, la Crète appartient à nouveau à la Grèce, suite à la guerre des Balkans.
Jusqu'en 1922, la Grèce tenta encore d'affirmer ses droits coloniaux en Anatolie par la force, mais subit cette année-là des pertes considérables, et les troupes furent totalement expulsées d'Asie Mineure. Celles qui en revinrent forcèrent le roi Constantin I, sur le trône depuis 1920 seulement, à y renoncer au profit

de son fils Georges II. En 1924, la Grèce fut proclamée république, et le 25 mars de cette année-là, Pavlos Konduriotis en devint le président.

Les flammes de la Formalhaut

Comme les investigateurs tourmentés durent malheureusement le constater parfois, les anciennes légendes ont souvent un fond de vérité. La légende du Minotaure reflète les mythes ancestraux des Minoens, s'associe à des éléments du temps des héros grecs et donne des indications sur les activités des Grands Anciens, qui ont dû jouer un rôle dans le drame minoïque.

Lorsque les premières cultures développées de l'humanité apparurent, un culte secret vit le jour en Mésopotamie : le culte des « Naurdaks », comme ils se nommaient. Le mot est d'origine sumérienne et peut être traduit par *porteur de feu*, en perdant cependant une partie de son sens. Grâce à des rites secrets, ils réussirent à établir le contact avec le Grand Ancien Cthugha, habituellement difficile à atteindre et décrit comme « la flamme vivante de l'ombre de la Formalhaut ». Contrairement à de nombreux peuples primitifs, les Naurdaks ne vénéraient pas Cthugha comme une force ancestrale de la nature mais comme une divinité. La conjuration des Vampires de Feu, posés sur le ciel nocturne « comme des langues de feu », était dans l'Antiquité un rite répandu et l'expression de leur déférence. De plus, il convenait (convient ?) en signe de croyance de s'infliger des brûlures rituelles.

Les porteurs de feu trouvent leur origine dans l'obscurité des millénaires passés. Il y eut certes au cours de l'histoire des preuves éblouissantes de leur force destructrice, mais en dehors du *Necronomicon*, les Naurdaks ne sont mentionnés dans aucune source historique. Les porteurs de feu s'établissaient souvent dans des lieux où de grandes cultures se développaient. Il est oiseux de se lancer dans des spéculations afin de savoir si les cultures en développement servaient d'avancée ou de frein destructeur. Puisque les porteurs de feu étaient souvent trouvés dans les cultures qui subissaient d'importantes catastrophes naturelles ou qui étaient même totalement annihilées, on peut plutôt pencher pour la deuxième solution.

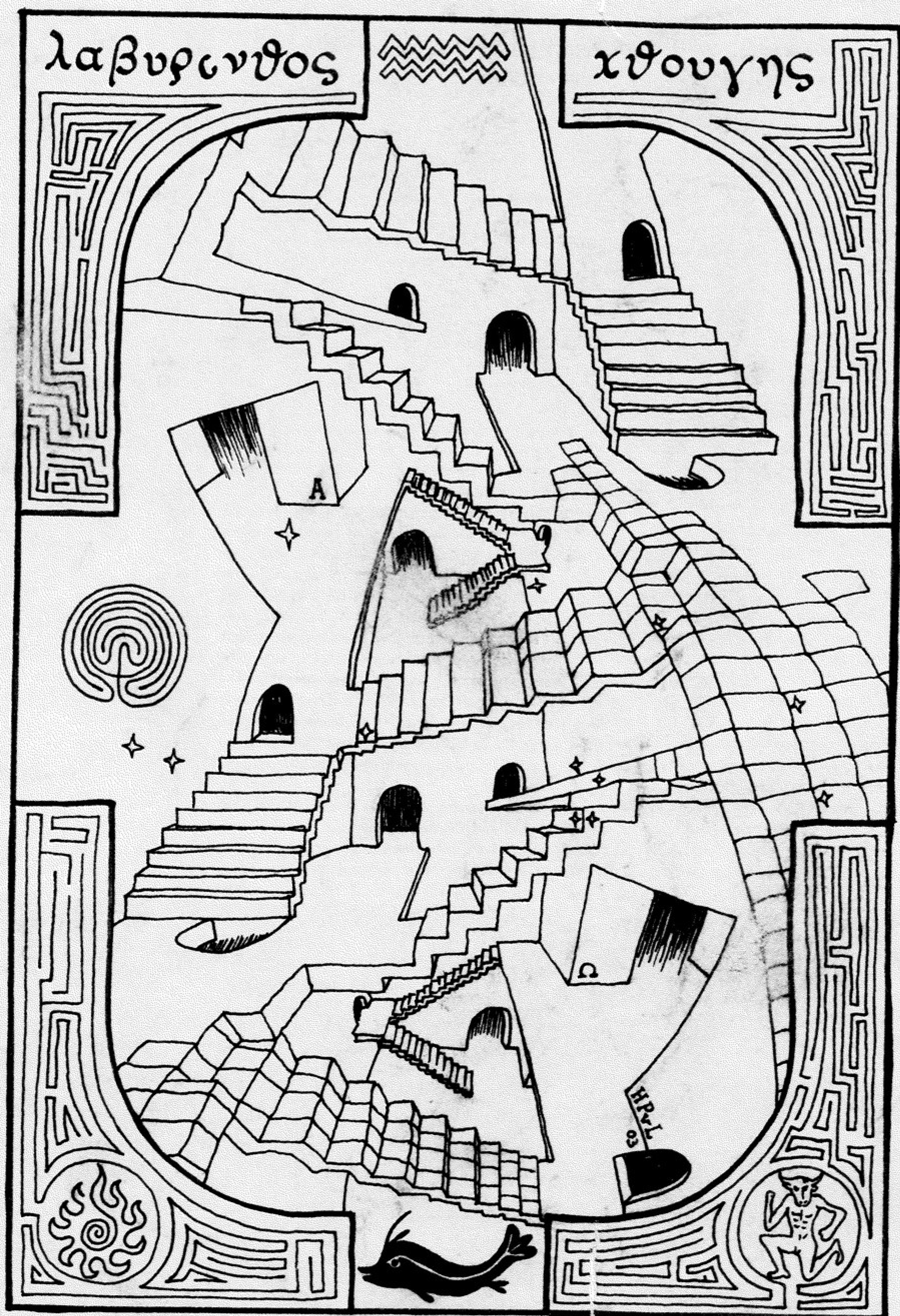
Dans la culture minoïque, les porteurs de feu apparurent brusquement, et ils obtinrent une grande influence. Sans être remarqués ni du roi Minos, ni du clergé régulier, ils tissèrent leur toile et purent corrompre peu à peu la religion à leurs fins : cela est clairement visible car des taureaux prirent brusquement la place des fruits lors des sacrifices. Le processus s'étendit sur plus de trois siècles, puis les porteurs de feu commencèrent à creuser un labyrinthe imposant sous la direction de leur grand prêtre Ainos Aiglos. Il devait servir de digne foyer pour le retour de Cthugha et de ses Vampires de Feu, bannis de la Terre depuis plus de trois cents millions d'années. L'enchevêtrement absurde de galeries creusées profondément dans la roche crétoise, et dont le schéma correspond aux orbites des planètes du système de la Formalhaut, ne manqua pas son but : il attira, « captura » un être chaotique des abîmes noirs du cosmos. Cet être entraîna de nombreux travailleurs et maîtres d'œuvre dans la mort et fit des ravages en raison de sa force incontrôlée, de sorte qu'Aiglos fut forcé de bannir cette abomination pour toujours dans le labyrinthe. Cet incident fut porté à la connaissance du roi de Cnossos, qui l'utilisa pour destituer Aiglos. Il fit également exécuter de nombreux autres porteurs de feu démasqués.

Grâce à sa magie, Aiglos s'évada des cachots de Cnossos. Il rassembla ses adeptes restant et s'enfuit sur l'île de Santorin par bateau. Ils s'opposèrent alors aux poursuivants des forces

« Feu, viens avec moi ! »

Paroles rituelles des porteurs de feu





Le labyrinthe de Cnossos

minoïques. Au cours d'un rituel puissant, Aiglos et ses fidèles déclenchèrent la grande pluie de feu, une catastrophe qui non seulement manqua d'annihiler totalement Théra/Santorin, mais qui fit également trembler la Crète, bien plus éloignée.

Aiglos et ses fidèles périrent, mais la Crète et Cnossos furent sévèrement touchés. Les tentatives pour bannir l'être horrifiant dans le labyrinthe, en partie non euclidien, échouèrent. Puisqu'il ne quitta pas le labyrinthe et qu'un nouveau tremblement de terre enterra, environ cent ans plus tard, le palais royal ainsi que le temple des prêtres et le labyrinthe, l'histoire fut oubliée. Les Minoens avaient d'autres soucis : leur culture était en pleine déliquescence et de nouveaux peuples arrivaient en Crète ; bientôt il ne resta plus aucune personne en vie possédant le souvenir de ce qui s'était réellement passé.

Avant la mort d'Aiglos et de ses fidèles, Cnossos fut pendant plusieurs milliers d'années le centre de rites religieux et d'adoration de Cthugha par les Naurdaks. Ces derniers ne laissèrent derrière eux que chaos et destruction. C'est pourquoi les trouvailles archéologiques sont intéressantes en particulier pour la culture minoïque, mais moins pour les cultistes ou chercheurs occultes du mythe cthuloïde. Cependant, il est possible qu'il se trouve encore des indices bien cachés dans les anciennes ruines : des anciens reliefs, tablettes en pierre ou bijoux liés au mythe de Cthugha.

Le labyrinthe de Cnossos attend encore d'être découvert. Sous les ruines, au-delà du palais, se trouve le complexe souterrain, semblable de prime abord à un système de galeries creusées de façon confuse. D'étage en étage, le labyrinthe conduit de plus en plus profondément sous terre, et il ne semble pas suivre de motif régulier. Les niveaux les plus inférieurs deviennent à vue d'œil de plus en plus « décalés », comme si l'on se trouvait dans une illustration d'Escher : les passages passent brusquement de pente descendante à montante, la gauche ne se laisse plus distinguer de la droite et les courbes semblent être en image miroir. On ressent les effets de la magie noire, avec laquelle les prêtres des porteurs de feu créèrent le labyrinthe. Les passages et les escaliers ne suivent plus les lois euclidiennes et les explorateurs courent le risque de s'égarer désespérément, bien qu'il n'y ait dans les labyrinthes aucune bifurcation. En outre, l'attention de l'être, banni ici depuis des milliers d'années, pourrait être attirée par les explorateurs trop curieux : le Minotaure, la flamme vivante de la noirceur profonde, dont l'ire ne laisserait pas survivre longtemps un intrus.

Le culte des porteurs de feu est toujours actif dans les villages reculés, même si les formules magiques et les rituels puissants sont tombés depuis longtemps dans l'oubli. Dans certaines colonies au sud-ouest de l'île, les habitants entreprennent encore un pèlerinage mensuel vers les volcans éteints du mont Ida, sous la direction du doyen du village. Ces processions ont l'air archaïque, avec les participants qui gravissent la montagne vêtus d'habits teints en rouge, avec des lanternes très lumineuses et des torches flamboyantes, entonnant d'anciens chants dont la signification est depuis longtemps oubliée de la plupart d'entre eux. Sur les versants de la montagne, ils exécutent des danses du feu rituelles, entraînant souvent des automutilations et des brûlures lorsqu'ils se déplacent dans les flammes dans un état de transe. Les rites initiatiques des jeunes prévoient également les dénommés « baptêmes du feu » (une course à travers une haie de torches). Certains habitants du village semblent en effet être devenus très résistants au feu. Le don d'enflammer les objets ou même les personnes par la simple force de l'esprit n'arrive cependant qu'une fois tous les vingt ans environ pour un nombre restreint d'« élus ».

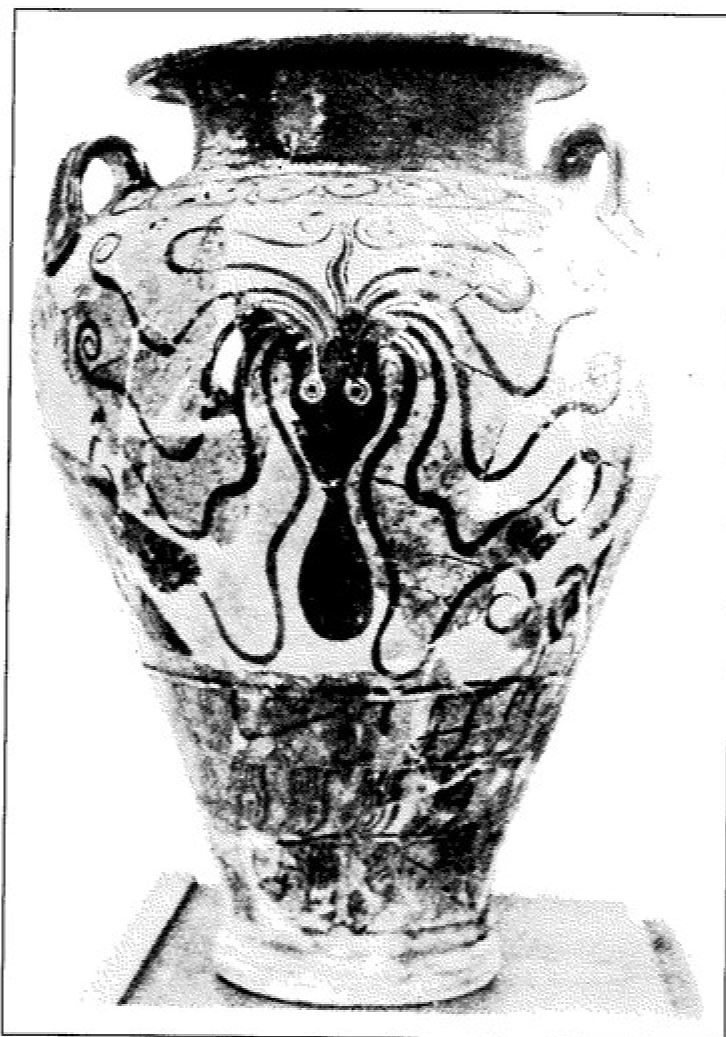
Même si ces rites peuvent être vus comme une sorte de folklore sauvage et originel, ces chants et rituels du feu sont d'anciennes incantations des Vampires de Feu, voire même de Cthugha lui-même. Il ne manque qu'un meneur bien informé, un doyen du village charismatique ou un cultiste instruit compétent, pour amener dans les bonnes voies les rites et danses déformés, ce qui constituerait un immense danger pour l'ensemble de l'île…

Le petit village de Pasedaros, au sud-est de l'île, abrite encore un secret particulier : plusieurs familles de simples pêcheurs qui y habitent sont en possession, depuis des générations, d'anciens écrits des temps fondateurs des porteurs de feu de Crète. Outre les précieuses informations concernant le culte, on peut y trouver également de nombreux indices sur le labyrinthe de Cnossos.

Mais le mythe n'a pas laissé ses traces uniquement à Cnossos. Dans la zone inconnue des grottes de Gortys se trouve une gorge paraissant abyssale. Des symboles étranges, semblables aux signes connus des personnes versées dans les *Fragments Pnakotiques*, ont été gravés depuis des temps ancestraux sur le bord de la gorge. Si quelqu'un tentait l'entreprise risquée de descendre dans la gorge profonde de plusieurs centaines de mètres, il arriverait dans une immense grotte, dans laquelle l'air est étrangement lourd, oppressant et suffocant. On trouve ici aussi des symboles et des glyphes gravés dans la roche. Tout indique que cet endroit pourrait être un lieu de culte préhistorique, destiné à la vénération de dieux ancestraux du monde souterrain (Shudde M'ell ?). La caverne souterraine elle-même ne semble pas très naturelle, ni façonnée par une main humaine. On trouve en effet, dans des niches qui se poursuivent encore, et si l'on cherche avec beaucoup d'attention, des mottes étranges, gigantesques et gris-brun, certaines tombées en poussière, d'autre pulsant de façon inquiétante.

C'est un autre site rituel de Cthugha, ayant existé bien avant l'antique Cnossos. On ne peut qu'énoncer des suppositions concernant celui qui a façonné cette gorge préhistorique. Les mottes gigantesques gris-brun ne sont rien

d'autre que des amadouviers géants, dont certains ont développé une intelligence primitive, éventuellement en raison du danger que constituent des investigateurs trop curieux. Un incendie dans cette grotte déclencherait de plus, grâce à l'amadou, un joli brasier.
Les plongées dans la partie engloutie de l'île de Santorin peuvent également se révéler intéressantes pour les explorateurs cthuloïdes. Entre vingt et trente mètres de profondeur, on trouve les anciens bâtiments et lieux rituels des peuples qui s'étaient établis ici avant les cultures minoïques. Il reste peu de choses manifestes, mais qui sait ce qui peut se cacher dans le limon et la vase des siècles ? D'anciens rouleaux d'écrits des cloîtres de Meteora en Grèce rapportent l'existence de rampes titanesques et d'installations portuaires sur Théra, d'où les « bateaux ont fait voile vers l'ouest en passant devant les Piliers de Basalte de l'Occident vers Ryallae et où des bateaux ont accosté avec leur suite ».


Des vases antiques sont les témoins
de la relation étroite entre les êtres humains et la mer.

Ces installations portuaires ont été construites il y a environ trente mille ans par un peuple pré-hellénistique inconnu. La mention des colonnes de basalte de l'ouest laisse à penser que ce peuple avait maîtrisé l'art d'atteindre le pays des rêves avec leurs bateaux. Sur les grandes installations portuaires, il est intéressant de noter un relief orienté vers la mer. Les connaisseurs du mythe peuvent reconnaître ici des glyphes liés au Grand Ancien Othuum, qui repose certainement dans les profondeurs des océans.

Le peuple préhistorique de Santorin, ancêtre des Doriens, a effectivement voué un culte à Othuum. On vénérait le grand « Titan sous l'eau » (la légende grecque de Persée, Andromède et du monstre marin pourrait y trouver son origine) et de riches offrandes lui furent apportées sur les jetées. Othuum fut vénéré dans l'ancien temps sur l'ensemble de la zone méditerranéenne, et pas seulement à Théra, avec ses structures artificielles existantes qui se prolongent loin dans la mer, bien plus loin que ce qui peut avoir été pertinent pour les humains de la période pré-antique ; sans compter que sur l'île, ses rites ont été célébrés, suivis en général par des catastrophes. L'apparition effective d'Othuum et son saccage des installations portuaires titanesques de Théra/Santorin resteront dissimulés pour toujours dans l'obscurité de l'Histoire. Au XX[e] siècle, son activité semble s'être étendue jusque dans la zone nord atlantique. L'émergence de l'île Surtsey en 1963, encore un évènement insulaire catastrophique, a tout du moins été relié à Othuum par les explorateurs de mythe. Il est en tout cas certain que lorsque le relief brisé de Santorin sera reconstitué et que les étoiles seront dans la bonne configuration, un appel puissant mais inaudible pour l'oreille humaine retentira au-dessus de la mer Égée. Si Othuum est alors disposé à suivre cet appel, une autre catastrophe s'abattra sur l'humanité.
On ne ressent aujourd'hui plus rien des forces titanesques qui ont donné à l'île sa forme en faucille. Et pourtant, on peut encore deviner à certains endroits au bord de l'ancien cratère du volcan, les échos des anciennes puissances naturelles. Pour les peuples pré-hellènes, Théra a toujours été un lieu adapté aux rituels cultistes et aux solennités. Si l'île se situe bien sur l'une des lignes de force magiques les plus puissantes du sud, d'excellentes conditions sont réunies pour les invocations ou les conjurations en relation avec Cthugha d'une part, et avec Othuum d'autre part.

Le tombeau de Nimrod

Le sommet artificiel du Nemrut Dağı

« Celui dont le but serait de détruire, de porter atteinte ou de dénaturer la valeur sainte de cet agencement ou la gloire des aïeux divins, qui affirmerait la décision immortelle, subirait l'ire implacable des aïeux divins et de tous les dieux, non seulement lui mais aussi tout son lignage jusqu'à l'expiation totale. »

Inscription sur une stèle d'avertissement devant
la terrasse ouest du sommet du mont Nemrut Dağı

Le sommet du mont Nemrut Dağı (ou Nemrud Dağı) est reconnaissable de loin. Il contient l'un des secrets non explorés de l'Histoire de l'humanité. À deux mille cent mètres d'altitude, sur le sommet, s'élève une pyramide en pierre claire haute de cinquante mètres. Le mont Nemrut Dağı fait partie des montagnes de Taurus au sud-est de l'actuelle Turquie (royaume ottoman jusqu'en 1923). Pendant des siècles, le sommet du mont fut considéré comme un phénomène naturel, jusqu'à ce que l'ingénieur ferroviaire allemand Karl Sester découvre le sanctuaire en 1881.

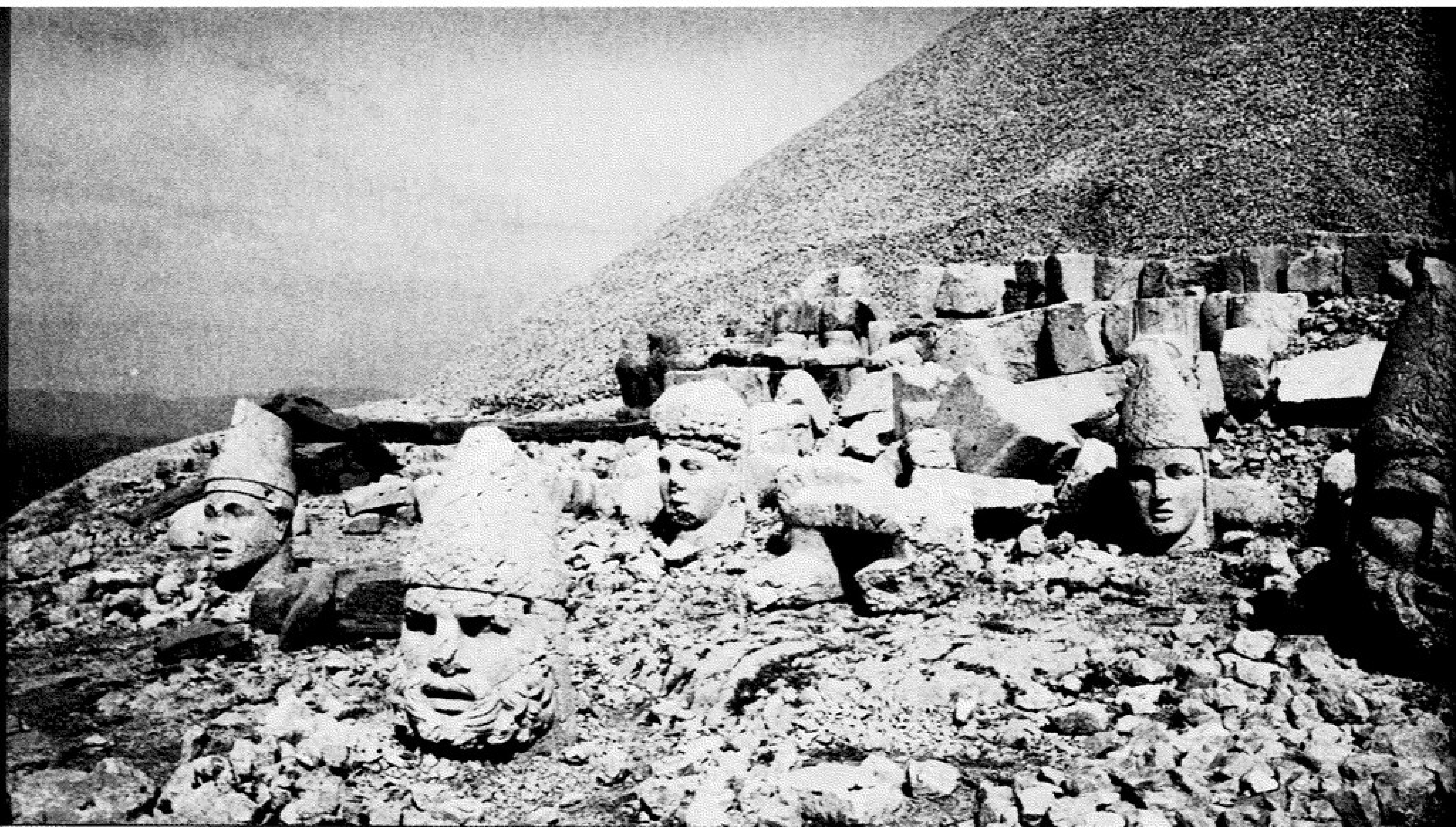
La pyramide du mont Nemrut Dağı est de petite taille, comparée aux constructions égyptiennes, mais elle est étonnamment bien protégée contre les pilleurs de tombes. En effet, le ballast formant la base de la pyramide empêche presque totalement le creusement d'un tunnel. Elle n'offre aucune possibilité pour les outils normaux d'exploitation minière car des éboulis sont aussitôt provoqués. Celui qui voudrait découvrir le secret de Nemrut Dağı devrait extraire l'ensemble du sommet artificiel, c'est-à-dire quelque deux cent mille mètres cubes de pierre.

Les archéologues, après un voyage épuisant et dangereux, n'ont plus qu'à gratter la surface et à rentrer à la maison avec des moulages en plâtre des reliefs. Ils peuvent uniquement voir ce que le dernier propriétaire du site voulait leur montrer. Mais cela est également impressionnant. Trois terrasses se dressent devant les explorateurs au souffle coupé, suivant les points cardinaux est, ouest, et nord. Pour les construire, une grande partie du sommet d'alors a été extrait. Plus de mille cinq cents mètres cubes de roche massive ont été déplacés rien que pour la terrasse est, dans l'air d'altitude pauvre en oxygène. Le tumulus, la pyramide d'éboulis, est un entassement d'un nombre incalculable de pierres d'une hauteur de cinquante mètres et d'un diamètre de plus de cent cinquante mètres. Le résultat impressionnant d'un effort incroyable à une altitude où la respiration est difficile, et qui a conservé son secret jusqu'à ce jour.

Après une montée éreintante, l'explorateur tombe sur la terrasse nord. Du mur jadis splendidement peint, il ne reste que des pierres nues, formant une sorte de point de rassemblement

Le sommet artificiel du mont Nemrut Dagı





Des statues étêtées attendent l'explorateur.

pour les pèlerins. Dans les restes des pigments épars, les figures divines étranges peuvent être reconnues, que même la grêle et les tempêtes de sable n'ont pu totalement gommer. Le chemin de pèlerinage se divise depuis la terrasse nord en une ramification large mais peu stable vers l'est, et une autre bien consolidée vers l'ouest. Une différence entre les pèlerins a éventuellement été faite ici, ou ils ont décidé eux-mêmes à quelle terrasse le chemin devait conduire. Les âmes peureuses ne devraient cependant pas poser le pied sur les chemins. Les stèles exhortatives maudissent les non-croyants et les dissuadent de continuer dans ce voyage vers les dieux. La sentence des dieux qui tomberait sur la personne et les descendants de celle qui les défierait serait terrible. Les pilleurs potentiels, en particulier, étaient avertis des dangers du tombeau dissimulé jusqu'à aujourd'hui.

Si l'explorateur suit le chemin le plus praticable, il est conduit à la terrasse ouest. Il atteint ainsi une zone qui donne simultanément une image de destruction et de performance incroyable des bâtisseurs. L'entrée était gardée par un lion à trois têtes.

Cinq statues d'environ neuf mètres de haut attendent l'hommage des pèlerins. Elles trônent majestueusement sur leur piédestal, tournées vers le voyageur. Cependant, elles ont toutes été décapitées brutalement, avec une violence visible, car la majeure partie des statues confectionnées de manière très artistique est encore incroyablement bien conservée. Même les plus petits détails n'ont pas pu être effacés par les intempéries. Mais les têtes des statues se trouvent sur le sol de la terrasse ou un peu plus en aval, comme si des mains gigantesques les avaient fait tombées et les avaient jetées pêle-mêle. Les plaquettes moins ouvragées indiquent les noms des figures : Antiochos I. Théos un dieu parmi les dieux, Tyché (Commagène), Zeus (Ahura Mazda / Oromasdes), Apollon (Mithra / Hélios / Hermès) et Héraclès (Artagnes / Arès). D'autres figures et stèles entourent les statues géantes et donnent une image de panthéon des dieux et des divinités ciselé dans la pierre et détruit par une force inconnue.

Autour du tumulus presque circulaire, les vestiges du chemin de pèlerinage continuent. Ce dernier est bien plus petit que les deux ramifications de la terrasse nord vers l'ouest et l'est. Si l'on reprend le chemin par la terrasse nord, on passe devant un alignement étrange de quatre-vingt-cinq stèles. Elles sont complètement nues, pas d'inscription, pas de relief. Comme par magie, toute trace d'écriture a disparu. Sur la terrasse est, les statues des dieux et des aïeux ont été placées de la même façon que sur la terrasse ouest. Elles se trouvent devant une place pavée gigantesque, entourée de stèles en direction du nord et du sud. Tout est en meulière et éblouit encore sous le soleil rayonnant au bout de deux mille ans. À quelques mètres des représentations divines, se trouve un autel gigantesque sur lequel étaient vraisemblablement amenées des victimes pour être immolées.

« Et les fils de Koush furent Seba, Havilah, Sabtah, Raamah et Sabtecha. Et Koush engendra Nimrod : lui, commença à être puissant sur la Terre ; il fut un puissant chasseur devant l'Éternel ; c'est pourquoi on dit : Comme Nimrod, puissant chasseur devant l'Éternel. »

1er Livre de Moïse, Chap. 10, v. 8-9

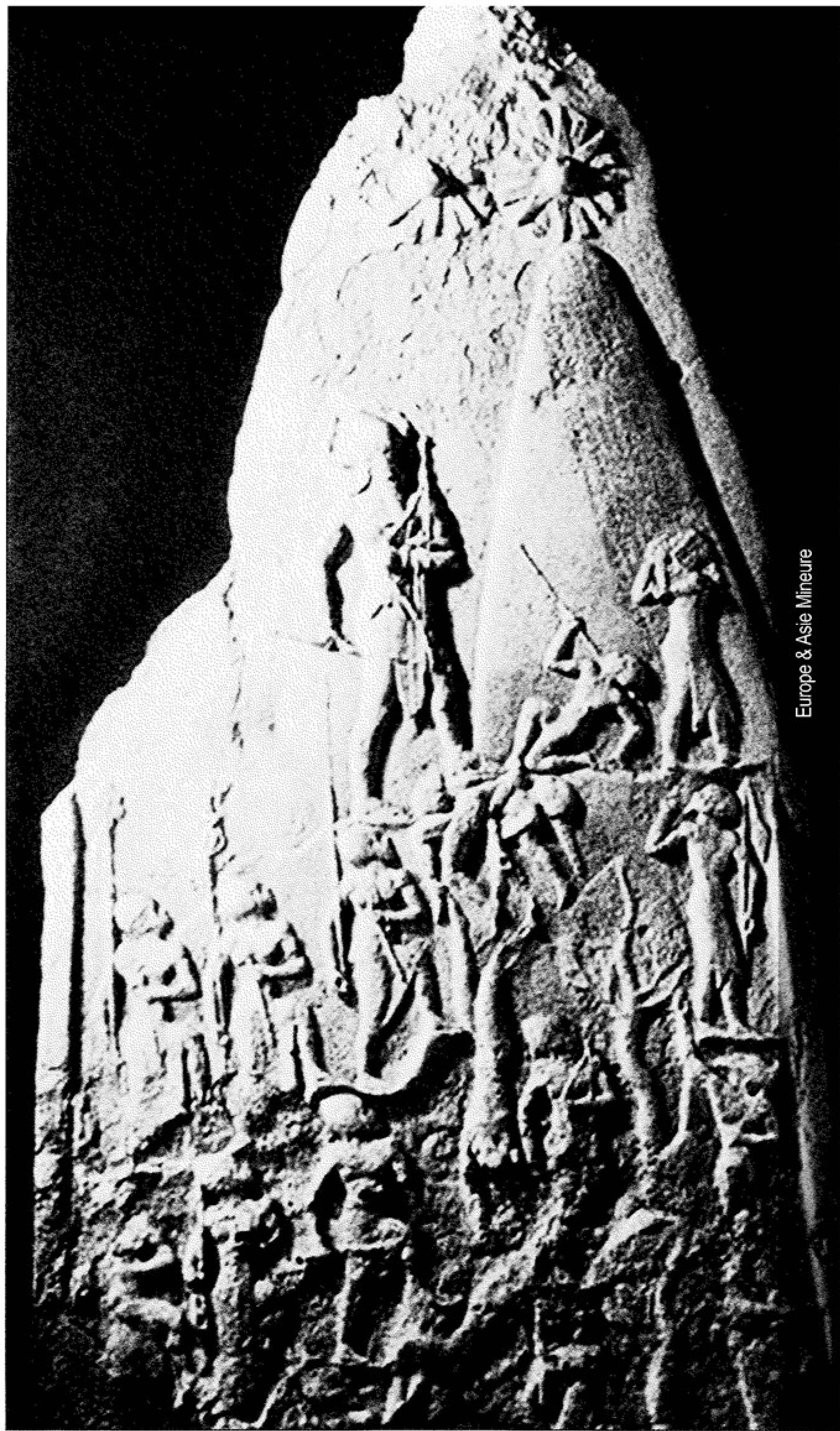
Les petits-enfants de Noé furent Koush, Mitsraïm, Pout et Canaan. Ils se répartirent après le déluge sur les zones fertiles de la Mésopotamie jusqu'en Égypte, où les arrière-petits-fils de Mitsraïm fondirent le royaume des Pharaons. Canaan alla en Terre Promise et nous n'avons plus aucune information concernant Pout. Seul Koush demeura en Mésopotamie, et la Bible mentionne que Koush engendra Nimrod. Celui-ci est considéré comme le souverain de Babylone et d'Assyrie, ayant dans ses mains plus de la moitié du monde civilisé connu. Nimrod, père du peuple des Sumériens, racine de la culture babylonienne, assyrienne et perse, ancêtre des cultures grecques et romaines, et figure mystérieuse de l'Histoire babylonienne.

Le nom de Nimrod se trouve dans les témoignages de l'ancien temps les plus divers. Dans

les légendes arméniennes, le fondateur du peuple arménien Haïk vainquit vers 2 500 avant J.-C. Nimrod, le souverain babylonien, lors d'une bataille près du lac de Van. Selon la tradition juive et l'historien musulman Al-Tabari, Nimrod vécut assez longtemps pour être en bisbille, sept générations après sa naissance, avec l'ancêtre juif Abraham (probablement né en 2 136 avant J.-C.). Au XIII[e] siècle, Simon Kéza écrivit l'histoire du peuple des Huns et nomma Nimrod comme l'un des leurs, ainsi qu'en tant qu'ancêtre des Hongrois. Les informations secrètes des Francs-Maçons considèrent également Nimrod comme leur père fondateur et comme ingénieur du bâtiment.
Les sources historiques ne s'accordent que sur un seul point : Nimrod fit construire la tour de Babel et se rebella ainsi contre Allah ou Yahvé selon les sources. Cette tour, ou ziggurat, fut dégagée par l'architecte et archéologue allemand Robert Koldewey en 1913, et prouve ainsi la véracité du mythe de Nimrod. On peut reconnaître sur les vestiges découverts que Nimrod se faisait vénérer comme un dieu, sous le nom de Marduk. En effet, l'intronisation de Marduk comme dieu supérieur dans l'épopée de la création du monde *Enuma Elisch* se lit comme la biographie de Nimrod. De plus, les représentations du dieu et de Nimrod sont beaucoup trop ressemblantes pour être un hasard.

On peut trouver une autre légende dans les écrits historiques juifs : Ésaü, petit-fils d'Abraham, mit fin à une vie de plus d'un millénaire en décapitant Nimrod. Néanmoins, jusqu'à aujourd'hui, personne n'a trouvé le tombeau du demi-dieu que les écrits hébraïques nomment « Nimrod le mauvais » et décrit comme « Nimrod le tyran » (Nimrod al-Jabbar) par les musulmans.

La société ferroviaire germano-anatolienne signa avec le royaume ottoman, le 8 octobre 1888, sous la direction de la Deutsche Bank, le contrat pour la construction et l'exploitation des chemins de fer d'Anatolie en tant que partie de la voie prévue jusqu'à Bagdad. L'ingénieur des chemins de fer Karl Sester voyagea au préalable pour le gouvernement turc en Asie Mineure de l'est, pour établir un tracé pour les voies de communication au travers de cette partie des monts Taurus. Lors de ses chevauchées exploratrices, Karl Sester apprit en 1881 l'existence de cette forme imposante et caractéristique du tumulus sur les hauteurs du Nemrut Dağı, la mesura et en informa son pays. Le jeune et ambitieux archéologue Otto Puchstein, ami de Robert Koldewey, fut mandaté en 1882 par l'empereur de Prusse Guillaume II pour entreprendre des recherches afin que l'empire allemand puisse s'emparer de ces trésors historiques. Après un voyage exténuant, ils atteignirent le Nemrut Dağı le 7 juin 1883, avec Felix von Luschan, fondateur de l'ethnologie moderne, et Carl Humann, découvreur de la merveille du monde de Pergame. Totalement subjugué, Humann écrit dans son journal : « La première impression était ahurissante. Le tumulus s'élevait comme une montagne sur la montagne, sur le plus haut sommet, s'élançant vers le ciel à quarante mètres au-dessus de la terrasse que nous avons gravie. En lui tournant le dos, les figures gigantesques de cinq divinités trônaient là, parmi lesquelles une seule était restée intacte. Devant nous se trouvaient leurs têtes, chacune plus haute qu'un homme. Nous fîmes le tour du tumulus. De l'autre côté, nous atteignîmes une autre terrasse à l'ouest, bien plus profonde que la première. Les statues y sont totalement détruites et les blocs uniques dans lesquels elles ont été façonnées s'étendent là en grand nombre, leur tête ayant roulé loin de la terrasse. »
Le succès des fouilles valut à Puchstein une


Nimrod érige Babel

« Le Nemrut Dağı s'élève à deux mille cent cinquante mètres au-dessus des plaines mésopotamiennes, mais le mont ne fait pas plus de deux mille cent mètres. Rien sur son sommet n'est naturel. »

Karl Sester, 1882, Berlin



tude du calcul de la constellation sur l'horoscope du lion. Si l'on accordait pour ainsi dire crédit à Puchstein et aux calculs des astronomes, les tailleurs de pierres auraient préparé le tombeau du roi cinquante ans avant sa naissance.
Antiochos I Théos Dikaios, souverain de Commagène, qui s'était attribué la dénomination de dieu, était un fanfaron et un menteur en ce qui concerne sa lignée et son titre. Il prit son nom de « dieu » d'un autre Antiochos, Antiochos II Théos (261-246), fils de Sôter et souverain de l'immense royaume séleucide, héritage d'Alexandre le Grand. Le prince commagène, dans son absolue mégalomanie, s'appropria également un tombeau ancestral et fit, dans une impudence jamais égalée ni surpassée, graver les noms d'ancêtres et dieux supposés sur les statues, et ériger des tablettes en relief devant relater sa grandeur et sa gloire. En réalité, Antiochos I Théos Dikaios de Commagène était un prince de province d'un petit état. Un nain comparé aux riches dépositaires de l'héritage d'Alexandre le Grand et dont la dynastie portait également le nom d'Antiochos.

Le célèbre cylindre de Borsippa, colonne d'argile semblable à un tonneau avec des inscriptions akkadiennes, relate les faits du bien plus remarquable Antiochos I Sôter, fils de Séleucos, général d'Alexandre le Grand. L'akkadien est transmis sur des tablettes d'argile depuis environ 2 500 avant J.-C. et le cylindre peut être daté avec précision grâce à des procédés physiques et des sources auxiliaires. Cela signifierait que l'écriture akkadienne a été conservée pendant plus de deux millénaires. Nous lisons avec étonnement la suite de l'inscription d'Antiochos : « Si toi, Prince Nébo (Nabu), né à Ésagil, premier né de Marduk, fils de la Reine Arua, fait ton entrée à Ezida dans la joie et l'exultation, dans le (seul) temple véritable, temple pour ton statut d'Anu, siège de



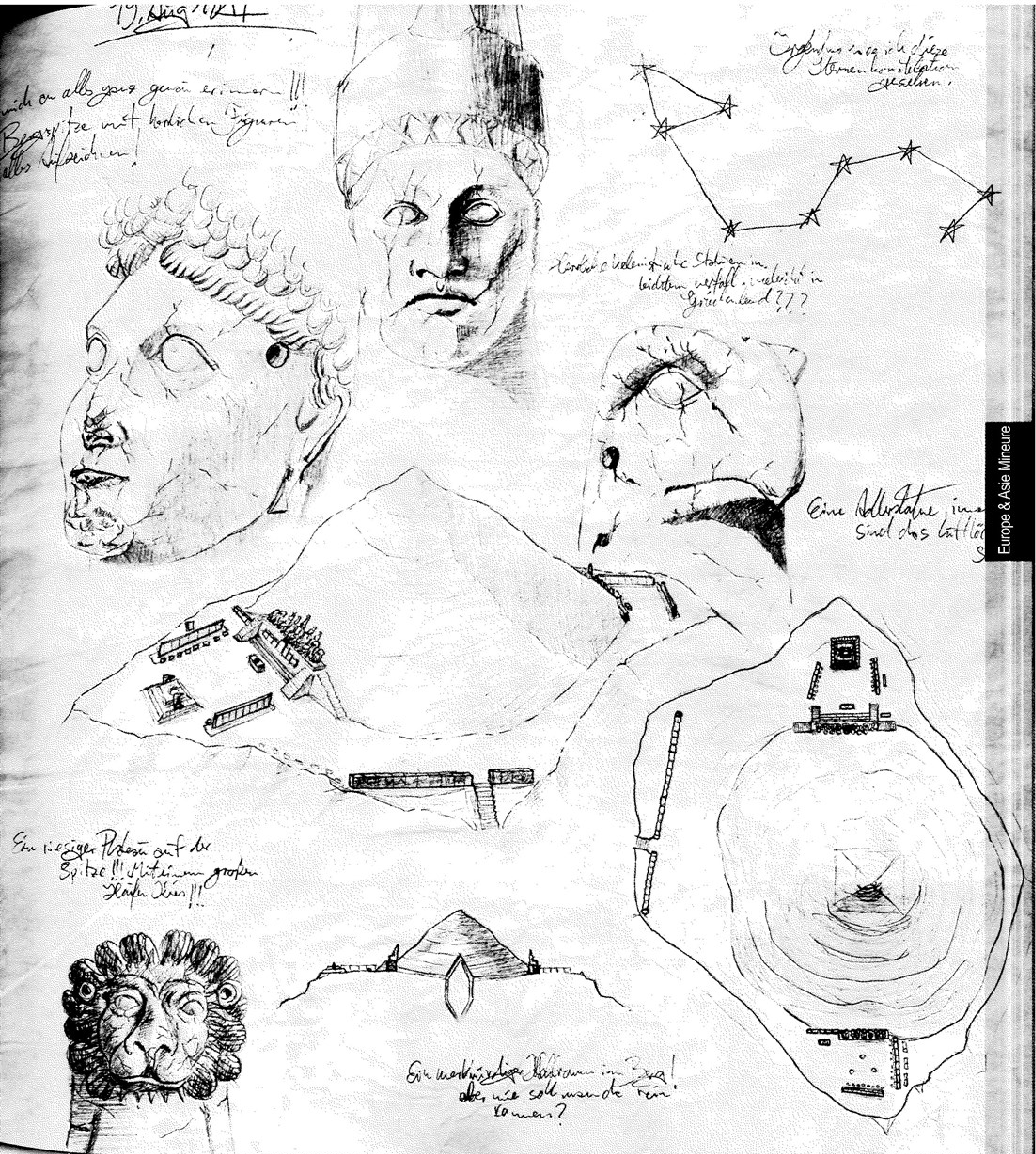
Antiochos I. avec le dieu Héraclès, stèle à Arsameia

chaire de professeur en 1896 à Fribourg. Dans des rapports détaillés, il décrit l'ensemble du site avec la pyramide, les voies, les terrasses, les statues, les figures animales et les reliefs. Sa plus grande performance est cependant le déchiffrage de l'inscription funéraire suivante : « Le Grand Roi Antiochos, Dieu, Juste, Épiphane, ami des Romains et des Grecs, fils du Roi Mithridates Kallinikos et de la Reine Laodice, Déesse de l'amour fraternel, fille du Roi Antiochos Epiphanes, l'amour maternel, le victorieux, a inscrit sur des bases consacrées, en lettres inviolées, l'œuvre de ses bienfaits pour l'éternité. »
De plus, Puchstein rapporta de ses fouilles le plus ancien horoscope du monde, qui indique avec précision dans une représentation de lion la constellation des étoiles du 14 juillet 109 avant J.-C. à 19h35 (ce que Puchstein ne pouvait pas savoir à son époque). Les curiosités et divergences commencent alors dans les allégations de l'archéologue et de l'historiographie.

Puchstein impute le tombeau à Antiochos I Théos Dikaios. La période pendant laquelle ce roi Antiochos a vécu est bien documentée. C'est la période des cultures développées des Grecs et des Romains. L'historiographie date sa mort à 36 avant J.-C., après trente-trois ans de domination sur le royaume assyrien de Commagène. On s'étonne à raison de la méconnaissance étrange de la généalogie des successeurs d'Alexandre le Grand, représenté dans l'inscription. L'allégation que le père du roi de Commagène soit Mithradates est vraiment peu crédible, bien qu'il mourût en 137 avant J.-C. à l'âge très avancé (pour l'époque) de cinquante-huit ans. Autre problème plus grave encore, la supposée mère Laodice mourut en 240 avant J.-C.. Cela aurait dû sauter aux yeux de Puchstein. Celui-ci ne pouvait pas soupçonner l'exacti-

« Je suis Antiochos, Grand Roi, Roi Légitime, Roi du Monde, Roi de Babylone, Roi de tous les Pays, Gardien des temples Ésagil et Ezida, premier né du roi Séleucos, le macédonien, Roi de Babylone. »

Cylindre de Borsippa, environ 268 avant J.-C.



ta joie du cœur, selon ton commandement fiable et irrévocable mes jours (sur la Terre) pourront être longs, mes années nombreuses, mon trône fort, ma domination durable sous ton auguste sceptre, qui confère les délimitations entre le ciel et la terre. »

Nebo, fils de Marduk (nom divin de Nimrod), possède plus de deux mille ans plus tard le sceptre d'Ezida, dans l'actuel Irak, et règne sur un royaume s'étendant de la Mer Méditerranée à la Mer Caspienne. Antiochos I Sôter est son pouvoir exécutif et le vénère comme un dieu. Si l'on en croit les sources historiques, le fils de Nimrod aurait alors plus de mille ans.

Dans la Bible ainsi que dans un grand nombre d'autres sources, nous connaissons les descriptions incroyables de l'âge de certains personnages de l'Histoire. Il est fascinant de voir que pendant leur durée de vie effroyablement longue, leurs compagnons de route mourraient en tant qu'humain normal à un âge correspondant aux conditions du moment. Les archéologues ont recourt à l'explication que ces


Sur la route de Nemrut Dagı

personnages n'ont pas vécu mais qu'ils sont des légendes ou des figures religieuses. Cependant, chaque nouvelle source et chaque nouveau site déblayé, confirment que les narrations concernent des personnalités réelles de l'Histoire, qui ont fondé des villes, érigé des bâtiments et utilisé des objets de la vie courante de façon tout à fait normale. Si nous reconnaissons que ce qui semble probable est totalement illogique, et cela vaut pour les réflexions mathématiques démenties de Puchstein, nous devons alors admettre la véracité de la seule solution restante, aussi invraisemblable que cela puisse paraître : Puchstein a découvert le tombeau de Nimrod et Nimrod (ainsi que des descendants directs) ont atteint un âge biblique !

Cette hypothèse est corroborée par d'autres preuves, outre le nom ostensible du mont Nemrut/ Nimrod, conservé jusque-là. Ainsi, la plupart des statues remontent clairement, au niveau du style, à près d'un millénaire avant la date supposée par Puchstein. Elles sont de style babylonien, et en aucune façon perse ou hellène comme voudrait nous faire croire, d'après ses origines, Antiochos I Théos Dikaios. Les reliefs et les stèles les plus importants à la gloire du prince commagène sont primitifs et constitués parfois d'un minéral différent de celui des statues travaillées par les tailleurs de pierres. Dans le ballast en dessous du site, provenant de la construction ou du remaniement du chantier, des fouilles plus poussées ont révélé en 1953 des fragments de reliefs d'origine babylonienne, avec des représentations de Marduk, Nabu et d'autres divinités.

Nous savons qu'aucun être humain normal ne peut vivre beaucoup plus de cent ans. Cependant, deux tortues vivent en ce moment depuis plus de deux cent soixante-quinze ans. Il est également connu que les calmars géants des profondeurs ne possèdent pas le gène qui diminue les fonctions biologiques à un âge avancé et qui conduit ainsi à la mort. La plante la plus ancienne connue dans ce monde est l'arbre à créosote, âgé de onze mille sept cents ans. Une éponge en forme de colonne d'environ deux mètres de haut dans les eaux de l'Antarctique, âgée de quinze mille ans, est encore plus ancienne.

Comment est-il possible que nous trouvions un tel nombre de sources et de reliques qui attribuent à certaines personnes un âge biblique littéral ? L'âge d'une personne est défini avec précision dans la *Genèse* chap. 6, v. 3. « Yahvé dit : Que mon esprit ne soit pas indéfiniment responsable de l'homme, puisqu'il est chair; sa vie ne sera que de cent vingt ans. » Très peu de personnes ont atteint cet âge vénérable, et encore moins l'ont dépassé.

Mais ce qui est bien plus effrayant que la fin délimitée de notre vie est le fait qu'ainsi, toute tentative d'explication de la longévité de certains personnages de la Bible, avec la preuve lapidaire d'un « autre type d'ère », est contrariée. Ces reniements de fouilles archéologiques sont également en conflit avec les connaissances astronomiques de l'humanité préchrétienne. Les Hommes de l'âge de pierre mesuraient déjà les années de la même manière que nous, d'après les mouvements des astres, et érigèrent de gigantesques monuments en pierre qui servaient de calendrier précis. Nous devons alors accepter que les êtres ayant vécu jusqu'à un âge surhumain selon les sources du monde civilisé de l'archéologie n'étaient pas humains, ou connaissaient une méthode secrète pour ne pas vieillir ou vieillir très lentement.

Partons du principe que sur le sommet du mont Nemrut Dağı ne se trouve pas le tombeau d'un prince de province mais d'un vrai dieu ou d'un être divin du nom de Nimrod. Prenons ainsi en compte la durée de vie supposée et l'année de mort indiquée ; certains témoignages sur les figures et les anciennes stèles font alors sens tout à coup. Les cinq statues représentaient les cinq dieux principaux babyloniens de l'époque : Ea, Marduk, Zarpanitu, Nebo, Tasmetu. Elles forment l'arbre généalogique des dieux principaux vénérés dans les deux villes d'importance : Borsippa et Babylone.

Historiquement, l'origine du tombeau remonterait à la période de l'apogée de Babylone, ce

« Le visage d'un démon veille ici. Aucun être humain ne peut lui résister ou se libérer de lui. »

Avertissement sur l'une des stèles de l'entrée du sanctuaire

qui serait bien plus correct que de suivre les allégations immodestes du prince de Commagène. Après la mort de Nimrod, le tombeau est érigé en 1 300 avant J.-C. et accueille le sarcophage en pierre du roi divin écrasé. Vers 187 avant J.-C., le fils de Nimrod, le prince Nebo, fut vénéré par les Babyloniens et les Assyriens sous le nom de Nabu. Simultanément, le déclin du royaume des Séleucides commence et l'ancienne province de Commagène devient indépendante vers 130 avant J.-C. Le roi Antiochos de Commagène tente de se rattacher à l'ancienne grandeur des Séleucides, se crée une origine forgée de toutes pièces et annexe le sanctuaire sur le Nemrut Dağı pour lui et ses descendants. Mais ni lui ni ses descendants n'y sont enterrés. La nature de la pyramide de pierre ne le laissa pas ouvrir à nouveau les chambres funéraires et empêcha de la même manière que nous apprenions quels vestiges se cachent sous des tonnes de ballast.

La pyramide sur la montagne

Situation géographique : 38° 2' 7" de latitude nord et 38° 45' 38" de longitude est. Partie des monts Taurus, le Nemrut Dağı se trouve au sud-est de la Turquie, du point de vue historique au nord de la Mésopotamie. La ville la plus proche, Adiyaman est à quatre-vingt-dix kilomètres environ. Le mont s'élève à deux mille cent cinquante mètres d'altitude, ses cinquante derniers mètres étant artificiels.

Arrivée : Un jardin paradisiaque attend encore le voyageur dans les années 1920 au sud-est du royaume ottoman, mais le voyage à l'intérieur des terres, déstabilisé par des troubles et guerres incessantes, n'est pas sans danger. C'est l'ère de Gazi Mustafa Kemal, le dénommé Atatürk, et la naissance de l'état turc moderne. Vous trouverez de plus amples informations concernant la situation politique en Turquie dans les années 1920 p. **42**.

Le voyage pour un explorateur du tournant du siècle est parsemé de certaines difficultés. Une fois que l'on a atteint le mont, l'escalade commence avec des ânes et des chevaux sur la montagne volcanique déchiquetée et difficilement praticable sur environ mille deux cents mètres. Les chevaux doivent ensuite être laissés derrière et les ânes menés. Les derniers huit cents mètres doivent être gravis à pied car aucun chemin ne mène au sanctuaire antique. Le sentier battu suit l'ancien chemin des pèlerins depuis la ville assyrienne engloutie Arsameia. Plus on monte, plus il fait froid, avec des températures à peine supérieures à zéro et descendant dans les valeurs négatives la nuit. Lors des mois d'hiver, le sanctuaire est enfoui sous un lourd manteau de neige. Le trajet à pied n'est pas non plus épargné aux voyageurs modernes du XXIe siècle, s'ils n'y vont pas par hélicoptère comme les personnalités importantes. En effet, même les véhicules tout terrain actuels ne vont pas plus loin que les chevaux en 1883.
Les troubles politiques et les sites peu praticables ont empêché jusqu'à présent la construction de routes sur le sommet de la montagne volcanique raide. Une ancienne voie mène certes au sommet via Adiyaman et Kahta, mais elle devient une torture pour les Hommes et les moyens de transport sur les derniers kilomètres. Un autre chemin conduit par les montagnes de Malatya, voie transformée en route à la fin du XXe siècle.

Nature et climat : Le climat du Nemrut Dağı est le même que celui des monts Taurus. Les vallées sont extrêmement chaudes et sèches en été, les versants sont couverts de fourrés épineux et secs dont les sarments envahissent rapidement les chemins. La pierre volcanique noire alterne avec le calcaire clair d'une mer ancestrale. La meulière presque blanche éblouit terriblement dans le soleil rayonnant, mais ne réchauffe que très brièvement le soir.

Le tombeau d'un dieu

Ceux du Moyen Âge ne se lanceront probablement qu'exceptionnellement dans le pèlerinage du Nemrut Dağı. Seul celui qui est assailli de visions recherchera éventuellement l'arche de Noé et l'ancien tombeau dans le sommet artificiel du mont. Quant aux temps modernes, certaines raisons de voyager s'offrent aux chercheurs de trésor, archéologues, ingénieurs ferroviaires et autres, ainsi que les artistes influencés par la philosophie. La Mésopotamie est le berceau de la culture européenne et de l'Asie Mineure, et des découvertes historiques se trouvent en tous lieux. Dans le royaume ottoman, on tenta d'emboîter le pas aux royaumes



Même Tyché, déesse de la chance et de la fortune, a dû laisser sa tête sur le Nemrut Dagı

« Des chênes et des platanes recouvrent les collines ; les vallées sont emplies de figuiers, oliviers, noyers et grenadiers, de vignes et de lauriers-roses ; les cultures de céréales donnent des récoltes très abondantes. »

Carl Humann et Otto Puchstein, *Reisen in Kleinasien und Nordsyrien*, 1890 (Voyages en Asie Mineure et en Syrie du Nord)

« Celui qui n'est pas oublieux de Marduk, Enlil des dieux, son pays sera florissant, et lui-même sera heureux. Car sa parole est fiable et son commandement inaltérable, aucun dieu ne peut modifier la sentence qui sort de sa bouche. »

Enuma Elish, épopée de la création du monde de Babylone

impériaux et royaux d'Europe du Nord en termes d'industrialisation et d'infrastructures. Un royaume immense associé à des terrains peu praticables, des partisans, des princes de provinces et une grande corruption condamnèrent ces efforts à une tentative vaine, qui finit par échouer au moment du déclin du royaume. Mais la jeune politique turque qui prend sa suite a également besoin d'une infrastructure fonctionnelle pour maintenir le pays sous son contrôle et pour amener les troupes aux frontières et les croyants dans les villes saintes de l'Islam. On se souvient du partenariat entre le royaume ottoman et l'Allemagne lors de la première Guerre Mondiale, ainsi que la performance incroyable des ingénieurs ferroviaires allemands. Que l'on voyage à la fin du XIX[e] siècle ou vingt à trente ans plus tard dans cette partie de la Turquie ne fait pas grande différence. Les conditions de voyage sont piètres, le pays est politiquement instable, et les troubles et les guerres assaillent le peuple. Une telle expédition ne doit pas être préparée avec soin uniquement en raison des conditions climatiques du lieu visé. Les explorateurs vont être confrontés à des difficultés et à des grands dangers, mais également à des évènements et histoires étranges.

Ainsi, la légende du « peuple blanc » parle d'un petit hameau situé sur le flanc du Nemrut Dağı. Il serait apparu à une petite fille chrétienne du nom d'Irini qui s'y serait perdue et que ses parents avaient donc crue morte. Une représentation de l'enfant était accrochée depuis longtemps dans la sacristie lorsqu'Irini revint au village au bout d'un cycle lunaire entier. La petite fille semblait bizarrement beaucoup mieux nourrie qu'avant. Elle raconta une histoire de « personnes saintes », totalement blanches, ou peut-être cadavéreuses ? Avec une peau brillante et qui l'avaient recueillie. Ces créatures apparurent à la petite fille pieuse comme des « anges sans ailes » et celle-ci trouvait les repas qu'on lui donnait doux au palais. (Il fut peut-être bien plus miséricordieux qu'elle n'apprit jamais ce qui composait ces succulents repas…). La joie des parents au retour de leur enfant ne fut que de courte durée car la petite fille ne toucha plus à aucune nourriture normale et mourut quelques semaines plus tard. Sa dépouille de plus de deux cents ans peut encore être vue dans la petite chapelle. Elle ne s'est pas putréfiée et est incroyablement bien conservée, avec de légers signes de momification. Le peu d'habitants chrétiens du village aspirent à une canonisation de l'enfant, une ambition que l'Église Mère refusera toujours pour de bonnes raisons !

Des participants à une expédition entreprenants pourront trouver d'autres indices concernant un peuple « blanc » ou cadavérique. Une grotte dans la roche au-dessus d'une vallée avec quelques arbres et une source contient des outils et des bijoux utilisés il y a deux mille ans, mais ceux-ci semblent neufs. Cette grotte n'est profonde que de quelques pas et un éboulement frais empêche toute personne d'y entrer. Sous la grotte, on trouve de nombreux os de chèvres et de moutons. On trouve des indices montrant que les villageois ont amené jusqu'à une période récente des animaux morts en offrande au « peuple blanc », ou pour ne pas avoir à subir un autre tribut ?! Car le secret du Nemrut Dağı est lié à la mort dans bien plus d'un sens. Et avec elle, ce qui vient après…

Pendant plus de deux mille ans, le Nemrut Dağı s'est tenu là, avec ses trésors et peurs historiques, dans les hauteurs froides et angoissantes, en apparence oublié et intouché. Mais dans le vent glacial, les statues ne montaient pas leur garde, totalement épargnées par les influences extérieures. Au cours du dernier millénaire, elles ont été décapitées. La supposition mettant en cause un tremblement de terre est hautement improbable en raison des stèles restées intactes.

Les statues sont creuses à l'intérieur et des tubes conduisent aux ouvertures pour la bouche et les yeux. Des prêtres parlaient-ils à travers elles ou des êtres étaient-ils enfermés dans les statues et recevaient ainsi de la nourriture et de l'air ? Il existe des histoires concernant de telles prisons de pierre avec des animaux ou des enfants enfermés pendant quelques mois, qui mourraient lentement et dans des souffrances atroces en tant que sacrifice pour intimider les pèlerins par leurs plaintes considérées comme des hurlements de démon, en raison des sons lugubres déformés par les tubes et les entonnoirs. Tout cela indique que la pyramide sur le mont représente bien plus qu'un tombeau banal. C'est un foyer, le portail vers d'autres temps et d'autres mondes, la clé d'une longévité surprenante et le cœur d'un secret très peu appétissant.

Sur le sommet du Nemrut Dağı, la structure du tombeau se rebelle contre son ouverture. C'est le tombeau d'un dieu, ou tout du moins d'un humain élevé en demi-dieu, dont la longévité sur la Terre a dépassé de loin la mesure. Les tentatives des archéologues de creuser le tumulus ont été sabotées par le ballast et les habitants des villages environnants. Ceux-ci sont peu enthousiastes en ce qui concerne les fouilles des chercheurs dans les anciennes ruines. Ils ne dirigent pas leur violence contre les personnes, mais cachent ou détruisent les outils et ustensiles de fouilles, rendent les réserves d'eau imbuvables, et entravent et retardent ainsi les fouilles.

Le tombeau lui-même est protégé par la magie et les malédictions qui entraînent des cauchemars et des maladies. Cela s'explique facilement par le mal d'altitude, le manque d'oxygène et la nourriture inhabituelle ou la mauvaise eau, mais les symptômes correspondent avec une incroyable précision avec les inscriptions sur les stèles d'avertissement : quand on s'endort sur le Nemrut Dağı, on rêve des morts ! Celui qui mesure les températures méticuleusement peut découvrir que là haut, la chaleur des feux et des autres sources de chaleur semble aspirée directement par le tumulus. Ici règne littéralement un froid funéraire…

La pyramide du Nemrut Dağı abrite les vestiges d'un « puissant chasseur devant YHWH » apparenté aux personnages les plus connus de



Fouilles de l'ancienne Babylone au temps de Koldeweys

l'Ancien Testament. Nimrod lui-même est certes physiquement mort, mais son entité domine encore les environs. Les tentatives du souverain antique mégalomane du petit royaume de Commagène, Antiochos I, de mésuser le monument funéraire à son souvenir ne réussirent que partiellement. Elles ne parvinrent qu'à activer l'une des nombreuses malédictions et protections magiques du Nemrut Dağı, et entraînèrent la décapitation de toutes les sculptures géantes dont l'usurpateur Antiochos ambitionnait la profanation. Il reste à espérer que les investigateurs ne finissent pas ce que le prince de province commença dans sa folie des grandeurs. Si les chercheurs modernes ne prennent pas seulement des moulages en plâtre mais s'emparent aussi des stèles d'avertissement, cela conduira à la tentative, comme il fut mentionné concernant Nimrod, de s'emparer à nouveau d'être vivants pour renouveler sa domination sur cette région. À quelles fins impies, espérons ne jamais le découvrir...

Un indice concernant l'origine de Nimrod se trouve dans la Bible et les Apocryphes, dans le livre d'Hénoch. Hénoch a été mandaté selon la lettre de Titus pour écrire l'histoire des premiers Hommes. Nimrod était un arrière-petit-fils de Noé, petit-fils de Cham, maudit, dont le fils Koush épousa Sémiramis peut avant sa mort. Hérodote (484 - 424 avant J.-C.) nous indique que la mère de Nimrod, Sémiramis, était la fille d'Atargatis, déesse de la fertilité, de la végétation et des eaux, et régnait en tant que Reine de Perse. Diodore de Sicile (1er siècle avant J.-C.) la décrit comme la fille de la déesse Derkétô d'Ascalon. Les écritures hébraïques la décrivent comme la mère et la femme de Nimrod. Nimrod est né en 2 275 avant J.-C. et son père était déjà décédé. La graphie hébraïque retranscrit Nimrod en « na-maruud », ce qui signifie « Rebellons-nous ! ». Un nom étonnant pour un tyran. Mais si l'on lit les textes correspondants, on peut souligner la rébellion contre Noé et Dieu. À cinquante-cinq ans, Nimrod se rebelle contre Noé, âgé de cent vingt ans, se sacre Seigneur de l'humanité et se déifie lui-même. D'où venait cette superbe contre Noé, son arrière-grand-père, qui vécut encore deux cent trente ans ? Quelle source donna à Nimrod le pouvoir de se rebeller contre Dieu ? Quelle folie fit germer le plan dans la tête de Nimrod de déclarer la guerre à Dieu ? Quel fut le motif de sa rébellion ?

Selon la légende, Nimrod possédait les capacités mathématiques d'un génie et on lui attribue par exemple la classification des signes du zodiaque du firmament. Ses calculs astronomiques correspondent effectivement aux connaissances actuelles. On lui prête également l'introduction du bronze qui entraîna un nou-

vel âge de l'humanité. Ses contemporains ont dû le considérer comme un grand magicien, ou bien avait-il tout simplement accès à des connaissances secrètes bien en avance sur son temps ?

« Babel » est le nom de la ville de Babylone fondée par Nimrod dans le Talmud, la Bible et le Coran. Dans l'original akkadien, le nom de « bab-ilu » signifie le « portail de dieu » ou le « portail vers dieu ». De quel dieu s'agissait-il ? Dans les écrits du XIIIe siècle et dans le Coran (2:102), nous apprenons que l'« ange déchu » Marduk (Marut) diffuse ses connaissances et sa croyance démoniaque. Une croyance qui comprenait la nécromancie ou même la nécrophagie ? Nimrod reçut-il les enseignements de Marduk à travers son portail ou était-il luimême, depuis si longtemps possédé, devenu le démon ? De nombreux indices nous laissent supposer que Nimrod et « Marduk » étaient la même entité. Marduk était l'« Enlil » (signifiant divinité supérieure), l'entité suprême des dieux et des humains, comme nous le transmet l'épopée de la création du monde *Enuma Elisch.* Sur la stèle Kyros, Nimrod, le fondateur de Babylone, est mis au même niveau que le dieu Marduk : « Marduk, le grand Seigneur, qui soigne ses suivants, regarde avec bienveillance ses bonnes actions et son cœur juste. Il lui commande d'aller dans sa ville Babel et le laisse prendre la route. Il se tient à ses côté, comme ami et compagnon. »

Les sources arabes ultérieures nous indiquent que Marduk (en arable « Morut », en hébraïque « Mérodach » ainsi que « Baal Mérodach » ou « Bel Mérodach ») et « Mordiggian » (à nouveau akkadien) sont un seul et même dieu. Mordiggian est dans les écritures orientales le dieu des goules. Traduit littéralement, le mot arable goule ne signifie pas autre chose que démon (dévoreur de cadavres). Cette interprétation est corroborée par les victimes humaines et les repas nécrophages habituels à Babylone des prêtres de Baal (d'où le terme de cannibale : « canni-baal » pour les prêtres de Baal). Baal n'est pas un nom de dieu en soi mais décrit, comme l'« Enlil » sumérien, le dieu suprême du panthéon, un rôle pris par Marduk/ Mordiggian au temps de Nimrod. Dans l'épopée de la création du monde, Marduk tue la divinité femelle en forme de dragon Tiamat, découpe son corps, et crée le monde avec ses membres. Ce rituel de nécromancie fut probablement repris par la suite sur d'innombrables victimes humaines innocentes, et consommées par Marduk et les prêtres de Baal.

Mais pourquoi un roi et dieu dévorerait-il des cadavres ? D'anciennes sources mentionnent que les organes des morts étaient consommés lors de rituels pour s'approprier leurs qualités ou leurs connaissances. D'après l'épopée de la création du monde, les humains furent créés par le sang et la chair des dieux. Celui qui consomme les morts, mange de la viande divine, à laquelle on attribue des vertus curatives et des qualités particulières. Lors des dynasties ultérieures, la consommation de cadavres fut plus fortement ritualisée et seules les cendres des morts étaient mélangées dans le banquet. Ces rituels sont prouvés dans leur majorité et l'analogie avec la prise du « corps du Christ » lors de la communion est soulignée par certains chercheurs. Est-ce la source de l'âge et des connaissances surnaturels attribués à Nimrod/ Marduk entre autres ? Le secret est dissimulé encore plus profondément et ne prend pas ses racines dans le passé lointain…

Dans le mythe de Cthulhu, Mordiggian est considéré comme un Grand Ancien. Tout comme pour Marduk, des morts qu'il dévore afin d'absorber leur énergie lui sont apportés en offrande, consommés par lui et ses adeptes. On dit que les adeptes de Mordiggian (en majorité des goules et quelques humains) vieillissent lentement ou reçoivent même l'immortalité.



Marduk combattant Tiamat

Mordiggian n'est cependant pas vénéré dans la Babylone antique mais dans la ville de Zul-Bha-Sair, sur le continent Zothique. Zothique est selon Clark Ashton Smith, proche de Lovecraft, le dernier continent de la Terre dans un futur lointain, dans lequel la magie a à nouveau remplacé la technologie. L'Homme, face au déclin proche, se consacre à la nécromancie et à la nécrophagie, et les créatures impies de Mordiggian, les goules, peuvent à nouveau paraître au grand jour. C'est un scénario de la fin des temps avec un soleil impuissant, au cours duquel les parties connues de la Terre ont été depuis longtemps englouties, et où il semble que les rescapés envient la paix des morts. D'après son créateur C. A. Smith, Zothique, le dernier continent, est composé des anciennes/actuelles régions de l'Asie Mineure, Arabie, Inde, Afrique du Nord et de parties de l'Indonésie. Grâce à des énergies magiques, des portails vers d'autres temps surgissent et la pyramide du Nemrut Dağı pourrait ne pas être seulement un tombeau, mais également une porte vers un futur lointain et désolé... Le passage possible à un autre temps pourrait expliquer les connaissances incroyables de Nimrod ainsi que son étonnante longévité. Des dons qui ont dû lui demander un lourd tribut... Sa rébellion contre Noé et Dieu lui-même semble être une expression de sa folie.

Dans la période contemporaine (et dans le cadre d'une campagne traditionnelle de *Cthulhu*), Mordiggian est communément limité à une présence dans les Contrées du Rêve de la Terre. Cela s'est transformé dans le futur, et pas pour le bien-être de l'humanité. Au cours des millénaires, les adeptes de Mordiggian, les goules, ont réussi à permettre le passage de leur dieu derrière les murs du sommeil, un petit frère de la mort. Ils se sont mélangés avec la lignée du fondateur de Babel, ont créé des hybrides humains-goules étranges, qui peuvent agir plus facilement que les mangeurs de charognes des cimetières dans le Monde de l'Éveil. Ces êtres sont appelés euphémiquement par les légendes locales le « peuple blanc », et ils seront connus à l'avenir par les derniers humains de Zothique comme les Ghorii.

L'entité qui se cache vraiment derrière Nimrod reste obscure. Les connaisseurs du mythe peuvent s'attendre cependant avec une grande probabilité à un avatar de Marduk/ Mordiggian, qui doit préparer la voie pour le retour du messie des ossuaires. Le dernier secret de ce dieu à forme humaine ne se volatilisera qu'une fois que les derniers cailloutis au-dessus de la chambre funéraire seront retirés. Il est certain que les descendants de Nimrod et des créatures des cryptes vivent encore aujourd'hui (ou déjà) sous nos pieds et mènent leur vie longue et lugubre dans le secret. Nimrod et sa progéniture humaine Nebo avaient, d'après les légendes, des centaines de femmes qu'ils comblaient. Puisqu'ils se reproduisaient avec des humains normaux et que leur descendance proliférait, leur héritage vit encore aujourd'hui, probablement dispersé sur toute la surface du globe. Il n'est cependant pas certain qu'ils aient hérité des facultés de leurs ancêtres de changer de monde et d'espace temps sur le Nemrut Dağı. On sait seulement que grâce au tombeau de Nimrod, un futur lointain voué au déclin tente d'influencer les époques plus heureuses de l'Histoire de la Terre. Si ce futur réussit à s'imposer, les vivants envieront effectivement bientôt les morts.

« Le soleil resplendissait sur Zothique, le dernier continent de la Terre, non plus dans l'incandescence de l'aurore, mais trouble et tavelé, comme s'il était couvert d'une poussière couleur sang. [...] Et les anciens démons étaient également revenus, festoyaient dans le nuage gras des feux sacrificiels du mal, et entretenaient à nouveau les arts magiques des temps ancestraux. »

Clark Ashton Smith,
L'Idole noire, 1932



Parmi les troglodytes

Les villes souterraines troglodytes de Cappadoce

« Lorsque je vis les anciennes ruines de l'autre côté de la rive du Kýzýlýrmak, je tombai dans un état d'étonnement incroyable. Devant moi s'élevaient à l'infini des structures pyramidales jusque-là inconnues. Chacune de ces formations possédait un beau portail, un escalier en arc élégant et de grandes ouvertures pour les fenêtres, afin de laisser entrer la lumière. Dans une seule roche, il y avait plusieurs pièces de vie, étagées, construites les unes sur les autres. Et ces roches ne se comptaient pas par centaines mais par milliers. »

Paul Lucas, explorateur français sous Louis XIV, 1712

L'ancienne Cappadoce, qui fait aujourd'hui partie de la Turquie, s'étendait d'après les sources antiques des monts du Taurus au sud jusqu'au Pontus au nord. À l'ouest, la région est délimitée par l'Euphrate, et se transforme à l'est peu à peu en un désert de sel. Le géographe de l'Antiquité, Strabo, l'estima à cent cinquante miles sur deux cent cinquante, bien que « mile » puisse signifier dans un texte historique tout et n'importe quoi. Dans les profondeurs de cette région, la plaque tectonique arabe passe sous la plaque anatolienne, créant ainsi une zone volcanique de mille kilomètres de long en travers du centre de la Turquie, et formant le paysage caractéristique de l'Erciyes et de l'Hasan. La pierre dominante est le tuf, tenant son origine des retombées de cendres et des fines particules de lave des éruptions. Le tuf est si tendre qu'il est possible de le graver avec les ongles ; même avec les outils les plus primitifs, les travailleurs pouvaient en évider environ un mètre cube par jour. L'obsidienne, un autre matériau provenant des retombées volcaniques, se trouvait en abondance dans la région pour fabriquer des outils durs… Mais c'est surtout le vent et l'eau qui ont façonné la surface du tuf en une scène semblant étrangère à ce système solaire : des pyramides et des boules gigantesques, des « cheminées de fée » monolithiques, et des phallus obscènes en tuf. Un nombre important de ces structures a été creusé depuis les temps primitifs par une main humaine, ou d'autres créatures ?, et habité.



Les monts en tuf s'étendent sur des centaines de kilomètres



Entrées dans les profondeurs

Si le berceau de la race humaine peut tout aussi bien se trouver en Afrique, l'Anatolie centrale, et ainsi la Cappadoce, occupe une place prépondérante en tant que berceau possible de la culture humaine. Çatal Höyük, la ville la plus ancienne connue, Göbleki Tepe, le temple monumental le plus ancien, et les têtes en pierre colossales du Nemrut Dağı (voir article p. 73) sont à deux pas les uns des autres. Dans l'Histoire, des noms illustres comme ceux du Roi Crésus et Midas sont liés à la Cappadoce, et Saint-Georges qui a vaincu le dragon était son fils et patron.

Néanmoins, les visiteurs des temps modernes, comme le Français Paul Lucas en 1705 et 1712, son compatriote Charles Texier de 1833 à 1837, et à la même période le géologue anglais W. J. Hamilton, ainsi que le feld-maréchal prussien Moltke, ne trouvèrent aucun vestige des cultures qui avaient fait la célébrité de la région, de l'Antiquité au Moyen Âge. L'existence de merveilles bien plus grandes que la surface érodée et qui se cachaient sous leurs pieds resta également dissimulée aux voyageurs occidentaux. En effet, on estime qu'il se trouve sous la terre cinquante villes entières, dont beaucoup n'ont pas encore été découvertes à ce jour, et celles qui le sont restent encore à peine explorées.

Les premiers voyageurs ayant visité la Cappadoce dans les temps modernes ne trouvèrent dans les innombrables grottes, boules de tuf creusées, et cheminées de fée, que de simples familles d'agriculteurs anatoliens. Des recherches plus poussées ont cependant donné des indices concernant la dernière période faste de la colonisation de la région. Des chrétiens byzantins avaient habité cette région jusqu'au Moyen Âge et la formèrent littéralement autour de la capitale de province Nevşehir et de la vallée encaissée de Göreme : les innombrables églises et chapelles en roche ont été façonnées dans le tuf tendre. La propagation de l'Islam mit fin à cette culture, bien que la victoire des Seldchouks sur l'Empire romain d'Orient en 1071 apportât tout d'abord une amélioration, car les nouveaux souverains musulmans étaient tolérants sur le plan religieux. Cependant, l'attaque mongole vers 1335 sonna le glas de la chrétienté orthodoxe en Cappadoce. De nombreux croyants émigrèrent vers le mont grec Athos, et seuls quelques cloîtres dissimulés dans la roche perdurèrent jusqu'au XV[e] siècle. Pendant longtemps, on vit dans la persécution des chrétiens l'origine des constructions qui s'enfouirent de plus en plus *sous* terre. Mais les nombreuses villes troglodytes, trente-six connues, environ cinquante communautés estimées, et au total deux cents colonies, dont on suppose aujourd'hui l'existence ou que l'on explore, doivent leurs dernières modifications aux chrétiens byzantins.

Le début de la chrétienté en tant que secte connut également ses martyrs dans l'ancienne province romaine de Cappadoce. Saint-Georges, saint national, fut regardé avec méfiance par l'Empire romain d'Occident. En 1969, le pape Paul VI le raya officiellement du calendrier des saints catholiques ! Mais six ans plus tard, le « tueur de dragon » s'était à nouveau réintroduit dans le calendrier. Manifestement, il a encore aujourd'hui des adeptes influents.

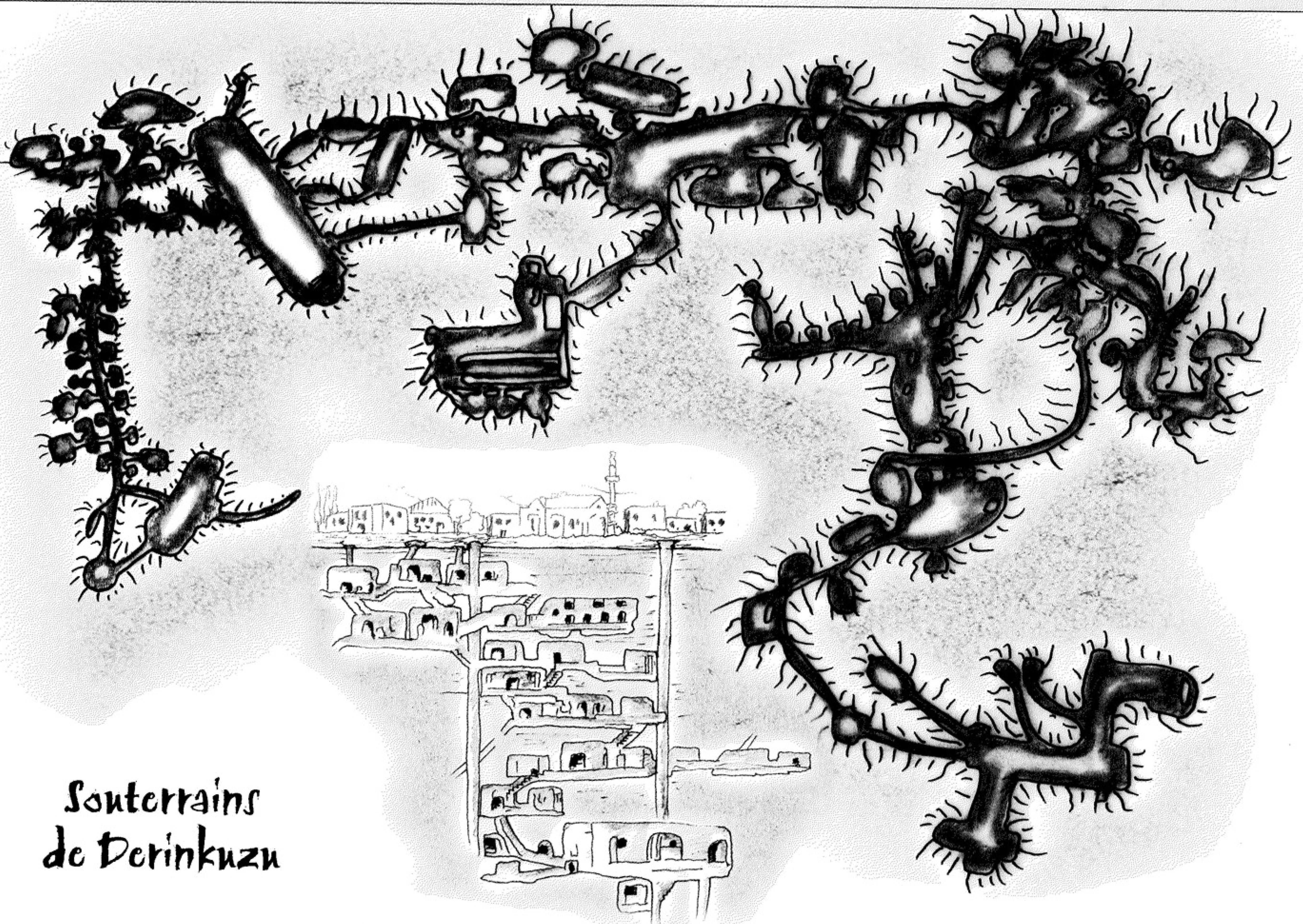
Dans l'Antiquité, l'existence d'habitations souterraines en Cappadoce, ainsi que de ses habitants, les troglodytes, était bien plus connue que dans les temps modernes. Xénophon rap-

« C'est un paradoxe que dans un pays […] dont l'histoire et la géographie révèlent qu'il est un berceau de la civilisation, on ne trouve désormais que des personnes dont le mode de vie est en retard sur les peuples les plus primitifs des Mers du Sud ou de l'Afrique noire. »

J. R. Sitlington Sterrett, sommité américaine dans les recherches sur l'Asie Mineure, édition posthume dans le *National Geographic*, 1917

« Un serpent venimeux mordit un jour un Cappadocien, mais il mourut lui aussi après avoir goûté au sang empoisonné. »

Anthologia Graecia, 11, 237


Souterrains
de Derinkuzu

porta déjà en 402 avant J.-C. la présence des habitations souterraines dans la région, servant de domicile, d'entrepôts et d'étables. D'autres sources antiques étaient bien moins amicales et soupçonnaient les « hommes des cavernes » de tuer leurs personnes âgées et leurs malades. Hérodote affirmait que les troglodytes étaient certes de bons coureurs, mais qu'ils mangeaient des serpents, des lézards et autres animaux du même genre, et qu'ils pratiquaient une langue qui faisait penser aux cris des chauve-souris.
Les grottes en tuf de Cappadoce étaient déjà habitées à l'âge de pierre. À partir du IIIe millénaire avant J.-C., l'âge de bronze ancien, on peut déceler une première civilisation évoluée avec les Hattis et les Hittites. Lorsque leur empire se brisa vers 1 200 avant J.-C. sous l'assaut des peuples de la mer, les premières colonies ont aisément pu se retrancher sous terre. Les Phrygiens, au pouvoir à partir du VIIIe siècle avant J.-C., sont au plus tard les bâtisseurs identifiés des structures souterraines. Les Phrygiens furent victimes de l'attaque des Cimmériens, et plus tard, les Mèdes et les Lydiens prirent les commandes, puis vint l'Empire perse. La religion et la magie arrivèrent alors au plus tard à cette époque dans le pays, car le volcan Erciyes (ancien Argaios) devint un centre spirituel important du culte du feu perse. Suite à la campagne d'Alexandre le Grand, la culture de la Grèce classique fit son entrée, relayée par l'Empire romain, byzantin et enfin islamique.
Tous ces changements de domination entraînèrent des troubles et très souvent des guerres, et il était facile de se dissimuler en Cappadoce. Peut-être quelques douzaines au début, et jusqu'à des dizaines de milliers de personnes ont pu se cacher dans les villes troglodytes de Cappadoce. Les cachettes étaient de plus si bonnes que même la plus grande ville troglodyte, Derinkuyu, ne fut découverte qu'en 1963 par l'archéologie moderne.

Des deux cents colonies estimées en Cappadoce, les villes jusqu'ici les plus importantes, Derinkuyu et Kaymakli, se trouvent à respectivement trente et vingt kilomètres au sud de la capitale de province, Nevşehir. Les deux villes (et peut-être bien d'autres) sont reliées entre elles par un tunnel d'un kilomètre de long. À Derinkuyu, environ huit étages furent découverts, s'enfonçant jusqu'à une profondeur de soixante mètres, et on suppose que le nombre d'étages pourrait atteindre le nombre de vingt. À Kaymakli, il fut possible jusqu'à présent de dégager uniquement cinq étages, jusqu'à une profondeur de quarante à cinquante mètres. Le terme « étage » est à utiliser avec précaution car les passages et chambres furent creusés dans le tuf selon les besoins du moment, et ne constituent aucunement des niveaux homogènes. La profondeur effective jusqu'à laquelle il est possible d'aller est encore totalement inconnue.
Les visiteurs des grottes rapportent que l'impression de submersion vient bien plus du nombre quasi infini de pièces que de leurs caractéristiques propres. De plus, les pentes raides et les dispositions labyrinthiques déroutent l'étranger. L'archéologue bien informé peut encore attribuer des fonctions aux différentes pièces, remontant au temps des chrétiens byzantins : des étables, des caves à vin, des réserves, des églises et cimetières, et naturellement d'innombrables lieux de vie et dortoirs dans lesquels plusieurs familles partageaient visiblement une cuisine. Les abattants avec judas, ou meurtrière ?, au centre, en forme de meule, d'un diamètre d'un mètre cinquante à deux mètres et pesant jusqu'à cinq cents kilos sont également caractéristiques.
Toutes ces structures ont été construites autour de longs puits d'aération verticaux pouvant laisser passer un homme (cinquante-deux à Derinkuyu, d'une profondeur de cinquante-cinq mètres), depuis lesquels se ramifie un système d'aération complexe (environ quinze mille autres puits verticaux et d'innombrables raccordements horizontaux). Ces derniers servaient également de « téléphone » naturel. Des rivières souterraines assuraient l'alimentation en eau, et Derinkuyu signifie en effet « source profonde ».
L'ancien nom latin de Malgobia (« mauvaise vie ») indique cependant que la vie souterraine ne devait pas toujours être des plus heureuses. Si les grottes n'ont été utilisées que temporairement comme refuge pour les hordes de pillards, les plus grosses villes ont dû abriter à elles-seules plus de vingt mille personnes. Néanmoins, le climat extrême de la Cappadoce est peut-être la seule raison qui poussa les Hommes sous la terre, et si l'on compte toutes les villes troglodytes réunies, des centaines de milliers de personnes (certains vont jusqu'à un million et demi !) s'y abritèrent. Ou s'y cachèrent…

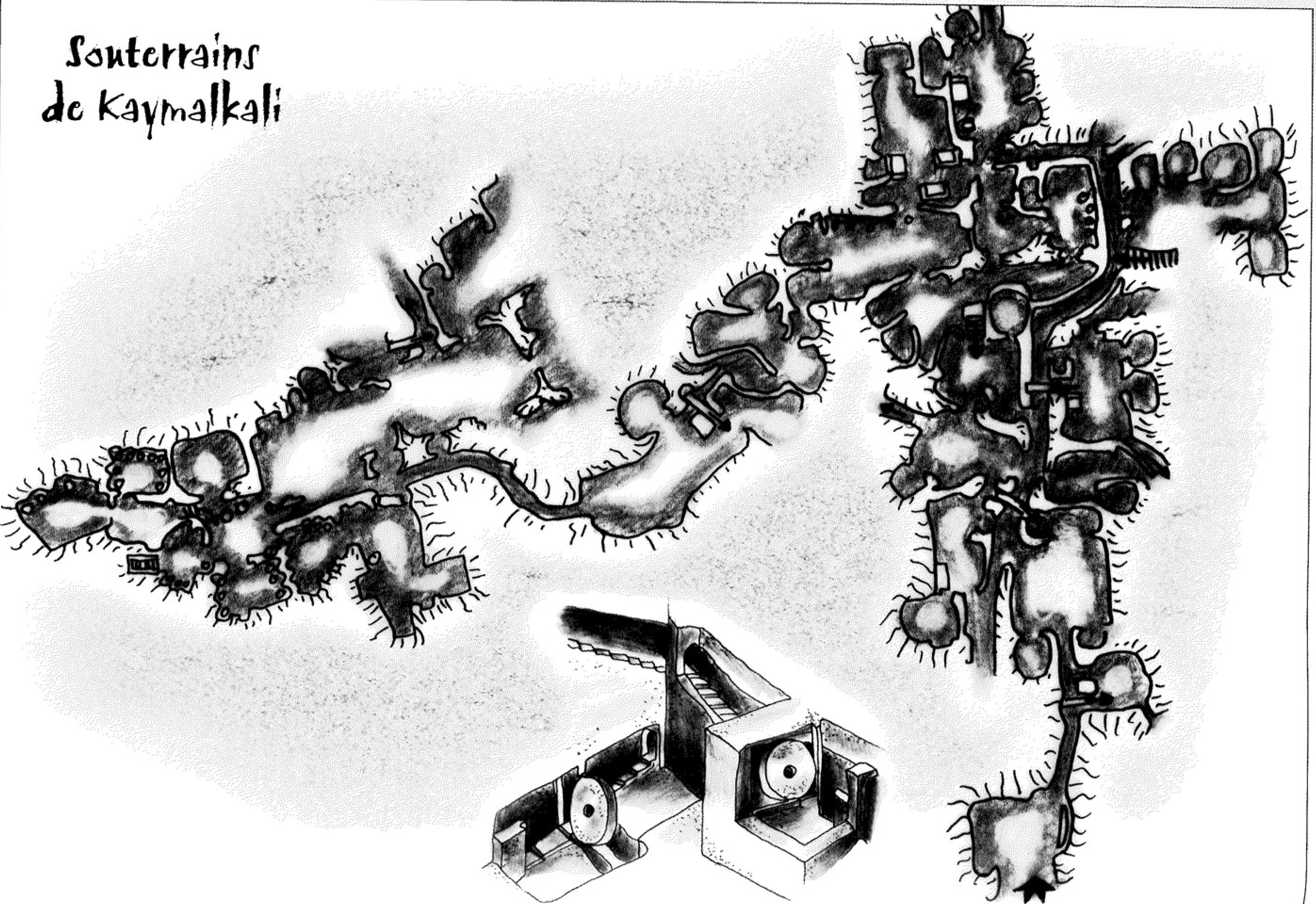
Bien sûr, un hiver normal pour un ésotérique n'est pas… assez ésotérique. Il faut au moins un âge de glace pour pousser les descendants d'une super civilisation sous terre, que ce soient des anciens astronautes, des anges déchus ou des atlantes. Le Caïn biblique est ici volontiers mélangé à tout cela : Kaymakli pourrait en effet venir de Kha-Mukla, qui signifierait le trou de Mukla. Mukla est en sumérien (s'il l'on transpose ici et là quelques consonnes et voyelles) presque identique à un surnom dudit fratricide. Mais une mauvaise étymologie engendre parfois un bon jeu de rôle. D'ailleurs, les légendes juives ne prétendent-elles pas que les descendants de Caïn habitent sous la terre ?
Encore plus profane que Collins & Co., on trouve Erich von Däniken. Selon lui, des extra-terrestres ont visité depuis longtemps la région, y ont asservi les populations primitives et ont menacé de revenir s'ils négligeaient leurs devoirs. Pas étonnant qu'ils se soient alors cachés sous la terre.
Les informations les plus dérangeantes proviennent d'une source un peu plus fiable. Le découvreur de Derinkuyu, l'archéologue turc Ömer Demir, qui aperçut parmi les premiers les catacombes à partir de 1963, aurait déclaré que les parties les plus anciennes des villes tro-

« Nous nous frayâmes un chemin dans les passages étroits et bas, puis nous retrouvâmes soudain dans des halls avec des traverses déroutantes. Les entrées sont fermées par de grandes portes rondes pouvant être verrouillées de l'intérieur. »

T. Sasse à propos de son voyage avec Erich von Däniken, 1982

« Il existe des indices géologiques qui montrent que la Turquie connut au milieu du neuvième millénaire avant J.-C. un bref âge de glace pendant environ cinq cents ans. »

Andrew Collins, *Des Cendres des anges*, 2001 (Titre original : *From the Ashes of Angels*, 1996)


Souterrains
de Kaymalkali

glodytes dateraient du IXe millénaire avant J.-C., creusées dans la roche avec des outils en pierre. Et ces passages anciens de sept pieds de plus de haut seraient plus récents. Les sites furent-ils façonnés par deux peuples, voire races, différents ? Les deux races étaient-elles humaines ? Et la construction des villes troglodytes de Cappadoce s'est-elle déroulée vraiment de la surface vers les profondeurs ou des profondeurs vers la surface ? Les donjons en tout cas sont toujours plus dangereux au fur et à mesure de la descente...

Dans le pays des grottes et des volcans

Cette région du monde qui marque aujourd'hui la frontière (arbitraire !) entre l'Europe et l'Asie était connue depuis toujours sous le nom d'Asie Mineure. La Cappadoce, le « pays des chevaux de race », sauvage et déchiquetée, qui tient sont nom du perse Katpatuka, désignait dans l'Antiquité une zone vague entre les monts Taurus et la Mer Noire. Aujourd'hui, dans la Turquie moderne, c'est une vaste région d'environ vingt-cinq mille kilomètres carrés en Anatolie centrale, à environ trois cents kilomètres d'Ankara. La plupart des colonies se trouvent encore aujourd'hui au-dessus du sol creusé ou dans les grottes, et on a redécouvert récemment le tuf en tant que matériau de construction (tout du moins son effet isolant). La capitale de province Nevşehir et la vallée de Göreme, avec ses innombrables églises troglodytes, sont accessibles aux touristes, et les églises font même partie du patrimoine mondial de l'UNESCO. Le climat conditionné par le paysage volcanique est chaud et très sec en été, et très enneigé et extrêmement froid en hiver ; la végétation est donc peu abondante. La population est décrite comme étant très hospitalière.

Malgré (ou grâce à ?) leur découverte relativement tardive, les villes troglodytes de la Cappadoce forment un décor intéressant pour toutes les périodes cthuloïdes. En effet, les grottes existent pratiquement « depuis toujours » et on peut aujourd'hui encore en découvrir de nouvelles, même dans les zones accessibles aux touristes.

À l'ère Victorienne, la Cappadoce faisait encore officiellement partie de l'Empire Ottoman, même si elle n'était manifestement pas portée dans les cœurs. Les autorisations incommodes entravaient les chercheurs tout comme les bandes de pillards, contre qui Elizabeth Brewer, qui traversa la région en 1911 en selle d'ama-

« Les étrangers [...] sont très rares et une femme en selle d'amazone est une grande curiosité. Les autochtones se demandent s'il ne lui reste qu'une jambe. »

Elizabeth H. Brewer, *Peculiar Caves of Asia Minor*, 1911 (Grottes étranges d'Asie Mineure)

Toutes les zones de Cappadoce ne sont pas encore accessibles sans problème



« Le nom "troglodyte" est un mot grec composé. Son premier élément "trogle" signifie "trou" et le second "duo" est dérivé d'un verbe signifiant "aller, se rendre dedans, plonger". Ainsi le troglodyte est une personne qui "va dans un trou", qui vit dans une grotte. »

Annotation dans le *National Geographic* d'avril 1919

zone pour le *National Geographic*, mit en garde avec insistance. Les petits groupes de voyageurs se transformaient rapidement en de grandes caravanes, car même les autochtones recherchaient la compagnie pour le trajet, et qu'il était très difficile de renvoyer un compagnon de voyage. Mais les chercheurs de la période antérieure à la première Guerre Mondiale profitaient de deux avantages : d'une part, quelques autochtones aux racines gréco-chrétiennes vivaient encore à cette époque, et leurs anciennes histoires de familles constituaient des sources d'information utiles. D'autre part, ils disposaient d'un interlocuteur, le Professeur J. R. S. Sterrett de Cornell, excellent pionnier de l'exploration en Asie Mineure. Sterrett, décrit par ses contemporains comme « très conservateur et extrêmement rigoureux », a défriché archéologiquement la région à partir de 1875 depuis la Grèce. Une expédition de 1907/1908 fut suivie par des fouilles en Syrie en 1911 ; malheureusement, ce savant têtu mourut en 1914, avant de pouvoir entreprendre une deuxième expédition prévue en Asie Mineure.

Le chercheur des années 1920 doit surtout se battre contre les troubles politiques. La chute de l'Empire Ottoman après la première Guerre Mondiale fut suivie d'une guerre civile. En 1923, Mustafa Kemal réussit à fonder la Turquie moderne et à la forcer à prendre une voie séculaire « moderne », que les visiteurs occidentaux érigèrent automatiquement en un parti d'opposition dans les affaires turques internes. Lors de la guerre civile, la Grèce tenta (sans succès) de s'approprier une partie de l'Empire mourant. Seules les infrastructures durent être meilleures dans les années 1920 que dans les années 1880. Au lieu de ne voyager qu'avec des mules et des chevaux, certaines parties de la Cappadoce étaient déjà accessibles sans problème en automobile.

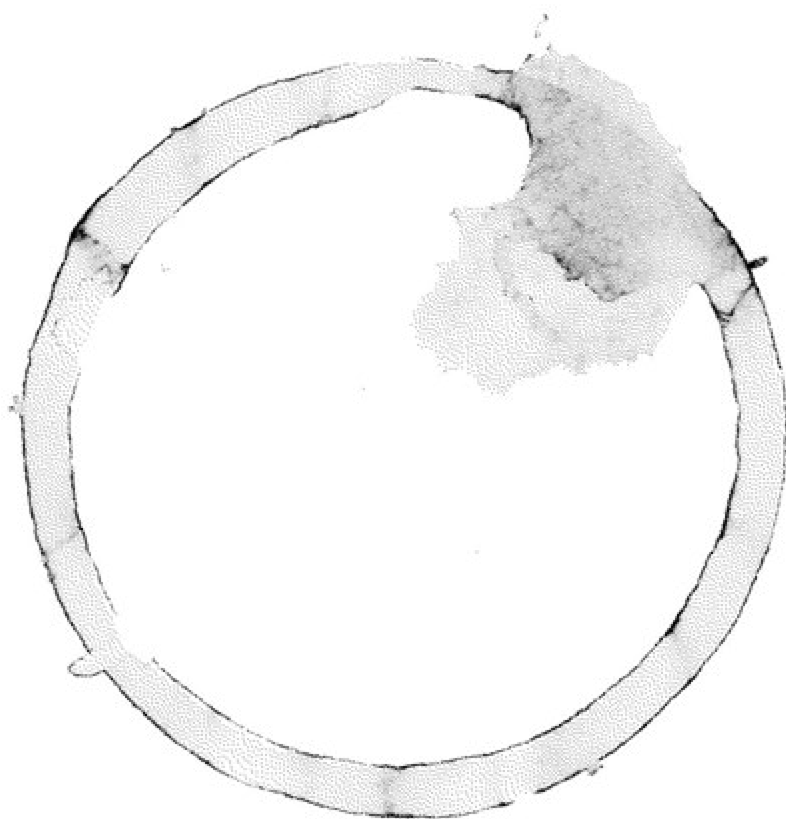
Actuellement, les voies de circulation et le tourisme répondent à toutes les attentes, que ce soit pour l'hébergement dans de vraies habitations troglodytes ou pour un circuit en ballon au-dessus des cheminées de fée. La recherche locale renoue également avec ses racines coupées au Moyen Âge (et en 1923 en dernier lieu). Cependant, l'explorateur du mythe prudent peut douter de la sagesse de laisser les touristes en sac à dos explorer les huit niveaux connus de Derinkuyu alors que la science s'attend à en découvrir encore quatre à douze autres.

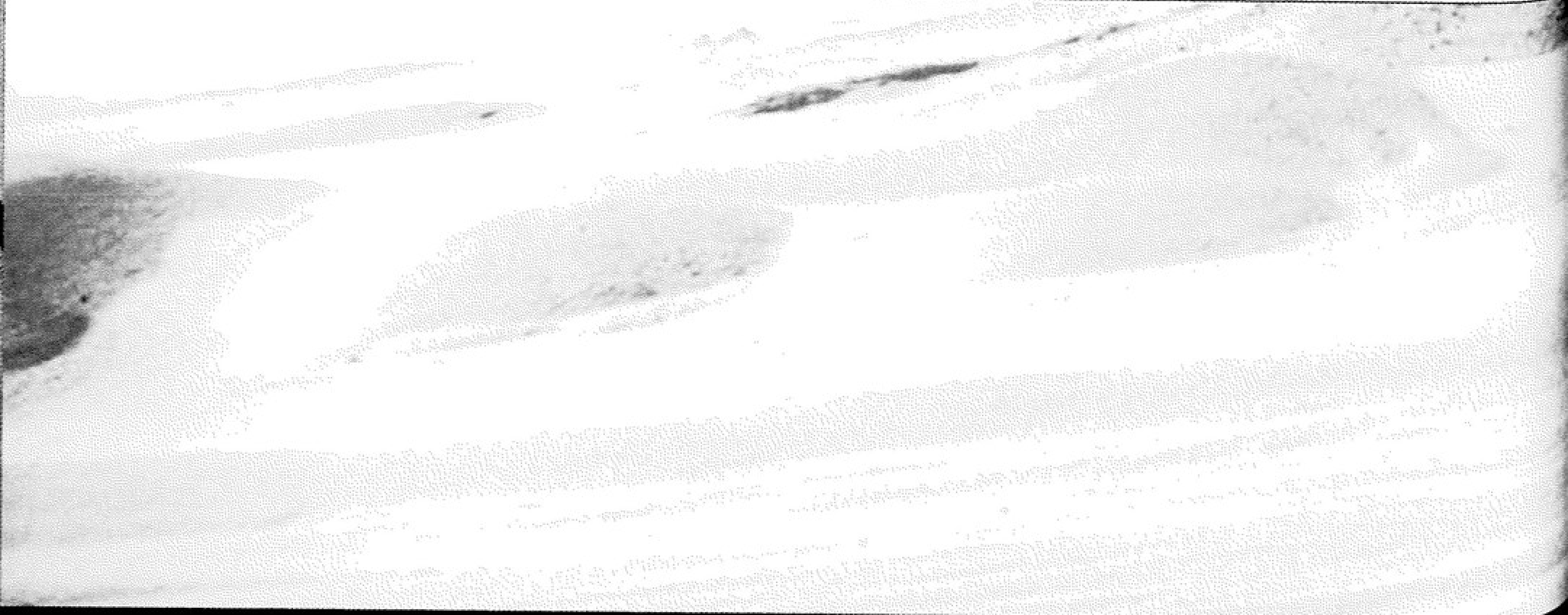
Depuis le ciel et la Terre

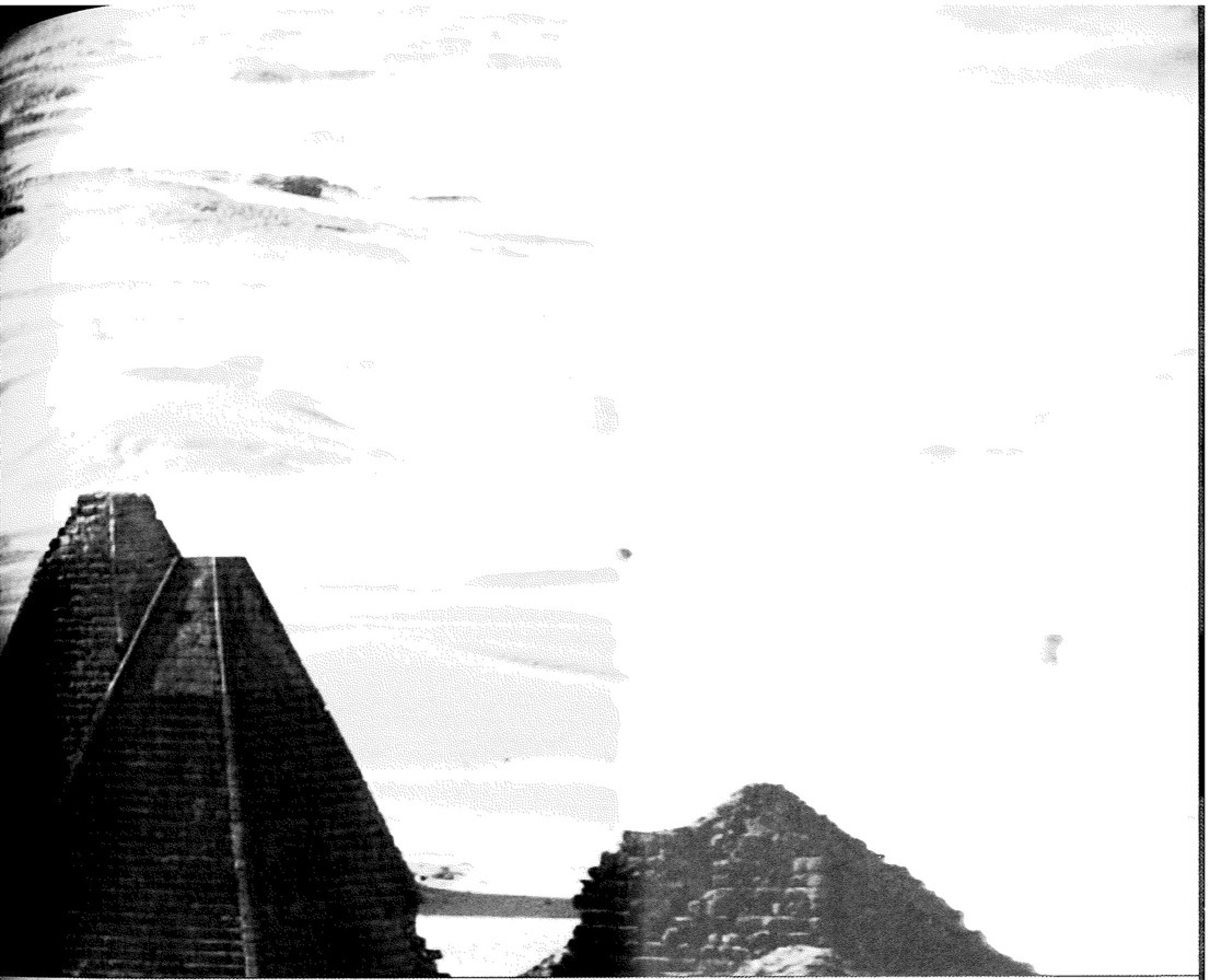
Si le visiteur actuel de la Turquie associe le pays plutôt à la plage et au soleil, ce sont les montagnes, le gel et la neige, qui font également partie de l'Asie Mineure, qui amènent l'explorateur du mythe sur les traces de l'horreur cthuloïde. En effet, les glaciers de la glaciation des vers s'attardèrent en Cappadoce, il y a environ quinze mille ans, bien plus longtemps que

sur le reste du continent. Un lieu idéal pour tomber sur des reliques d'une époque précédant les périodes glaciaires et les humains.
Les premières grottes et les premiers passages souterrains de Cappadoce furent creusés en effet par une race de sous-hommes à fourrure, les Voormis. Bien avant les longues périodes froides de l'Histoire de la Terre, desquelles l'Homme ne connaît, avec les âges de glace, que les derniers faibles stolons, les reptiles dominaient la Terre. Dans les étendues jadis semblables à une jungle, les terribles hommes-serpents de Valusie, dont le royaume s'étendait sur une grande partie de l'Europe du Sud et de l'Afrique du Nord actuelles, régnaient en maître. On suppose que ces créatures élevaient les Voormis comme race esclave. Néanmoins, les périodes froides de plus en plus épouvantables détruisirent le royaume valusien des hommes-serpents au sang froid et les poussèrent à se retrancher dans d'autres régions. Les Voormis au sang chaud gagnèrent leur liberté et se dispersèrent tout d'abord dans de nombreuses régions plus au nord. Ils survécurent aux âges de glace au Groenland, au Canada, mais également en Cappadoce. Parallèlement à cela, l'évolution de l'être humain moderne donna à celui-ci une place prédominante dans le monde.

Les Voormis étaient tout d'abord bien disposés à l'égard des humains. Après les âges de glace, la Cappadoce, colonisée très tard, fut-elle pour cela un (le ?) centre de la révolution néolithique ? Quoi qu'il en soit, les humains commencèrent à combattre et à chasser les Voormis, un massacre collectif sanglant qui se termina en une inimitié éternelle. La culture Voormis dut cependant sa fin à une guerre civile. Alors que les sous-hommes à fourrure vénéraient à l'origine leur créateur Tsathoggua (Zoth-Aqqua) descendu des étoiles, et demeurant à présent dans le sombre royaume souterrain de N'kai, une secte se forma pendant la guerre contre les humains et propagea l'adoration d'Ithaqua, le Seigneur des Vents. Les combats qui en résultèrent entraînèrent définitivement les derniers Voormis vraiment croyants sous la terre.
Celui qui s'aventure trop loin dans l'exploration des villes troglodytes de Cappadoce rencontre tout d'abord des glyphes, puis des artéfacts et des cadavres momifiés de Voormis, et enfin peut-être même une dernière colonie présente dans ces grottes, composée des êtres qui haïssent les humains. Et là où se trouvent les Voormis, l'engeance sans forme de Tsathoggua, leur Némésis, les Gnoph-Keh, dévoreurs d'humains, n'est pas loin. Et qui peut garantir que Derinkuyu prend fin, même au bout du vingtième niveau sous la surface de la Terre ? Si tant est qu'il y ait bien une « fin »…





L'Afrique & le Proche Orient

Dans le pays de l'or légendaire

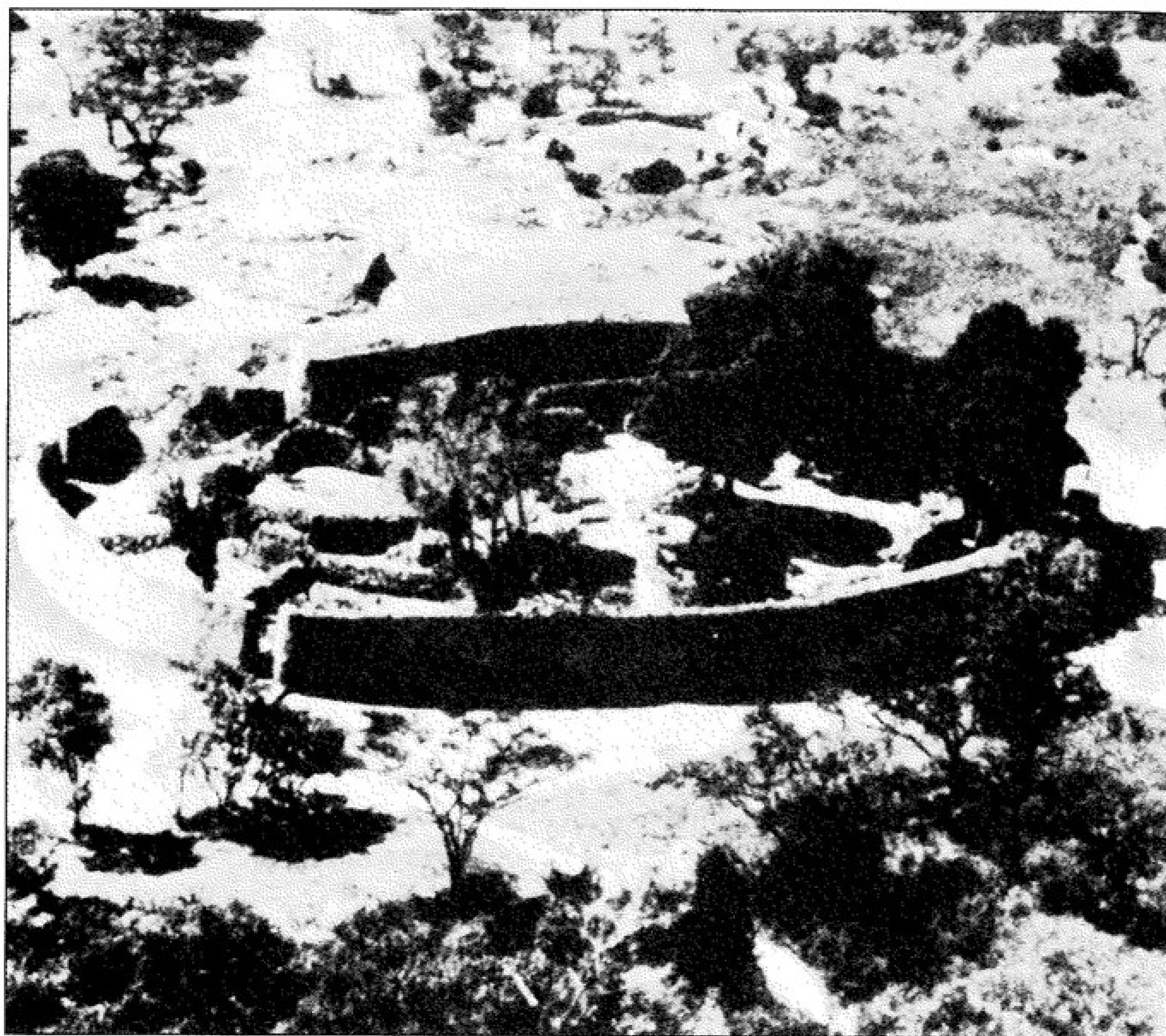
Les ruines du Grand Zimbabwe

« Le plus étrange à l'intérieur du rondeau était une […] haute tour, au pied de laquelle cependant aucune entrée n'était visible, en raison des débris accumulés. […] Je grimpai jusqu'en haut à l'aide d'une plante grimpante [et] retirai des pierres sans pouvoir observer une cavité à l'intérieur. »

Karl Mauch, explorateur allemand des régions africaines, probablement Gotha, 1874

« La reine de Saba, ayant appris la renommée de Salomon, au nom de Yahweh, vint pour l'éprouver par des énigmes. Elle vint à Jérusalem avec un équipage très considérable, des chameaux portant des aromates, de l'or en très grande quantité, et des pierres précieuses. »

Premier livre des Rois, chapitre 10 (Traduction en français du Chanoine Crampon. Source : bible.catholique.org)



Les ruines du Grand Zimbabwe

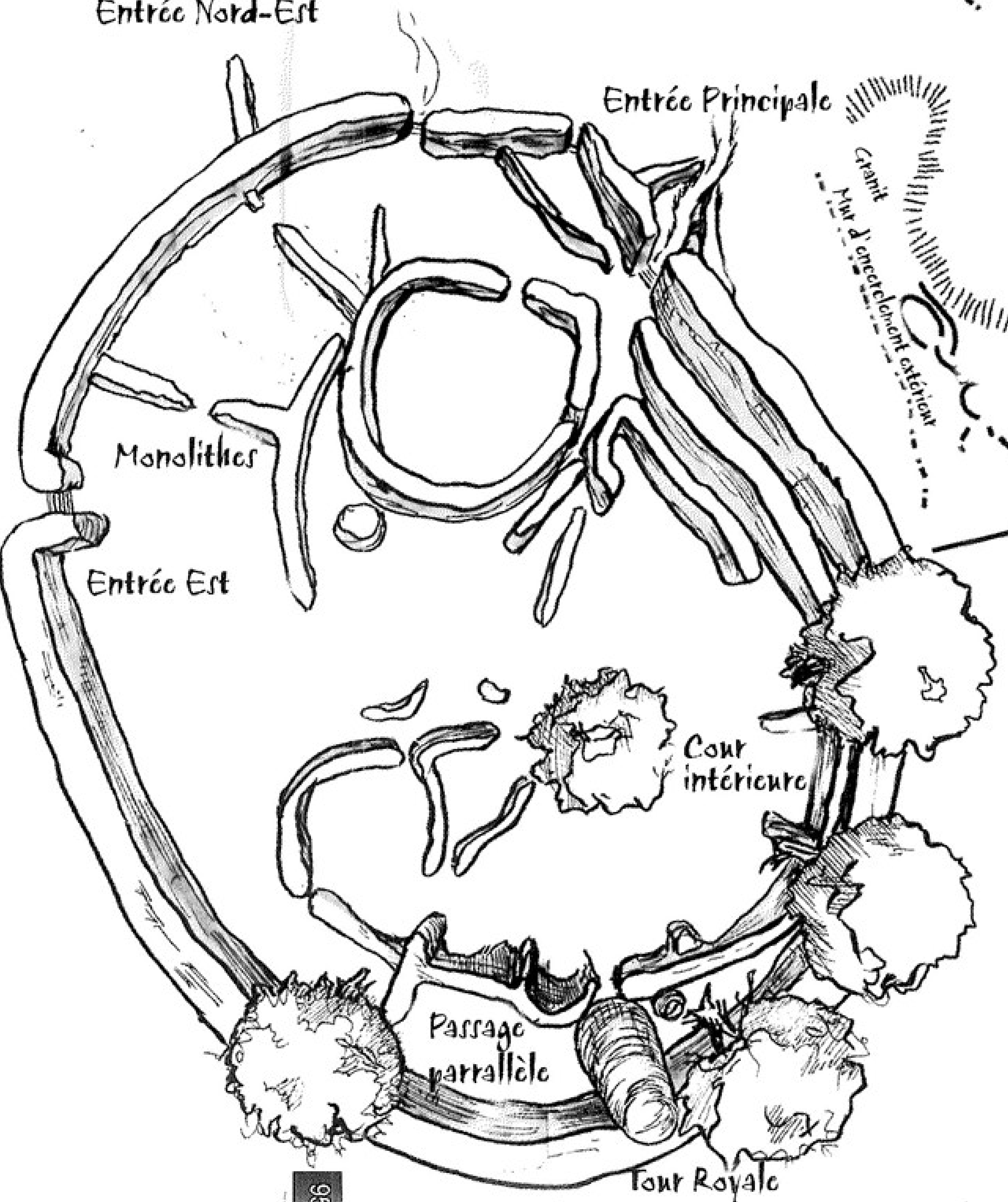
Le Grand Zimbabwe, entouré de pâturages fertiles, se trouve en bordure d'un plateau de granit, qui forme la ligne de partage des eaux entre les fleuves Limpopo et Zambèze. Le Grand Zimbabwe n'était que l'une des nombreuses villes de l'Empire Monomotapa moyenâgeux au sud-est de l'Afrique, mais en tant que capitale, la plus grande et la plus importante. Cette ville fut probablement quittée au XV[e] siècle et l'Empire déclina ; les raisons en sont inconnues. Il ne resta que les ruines qui n'ont jusqu'à ce jour pas révélé leurs secrets. Le Grand Zimbabwe se trouve en Rhodésie, qui actuellement, en l'honneur de cette ancienne civilisation africaine développée, s'appelle également le Zimbabwe.

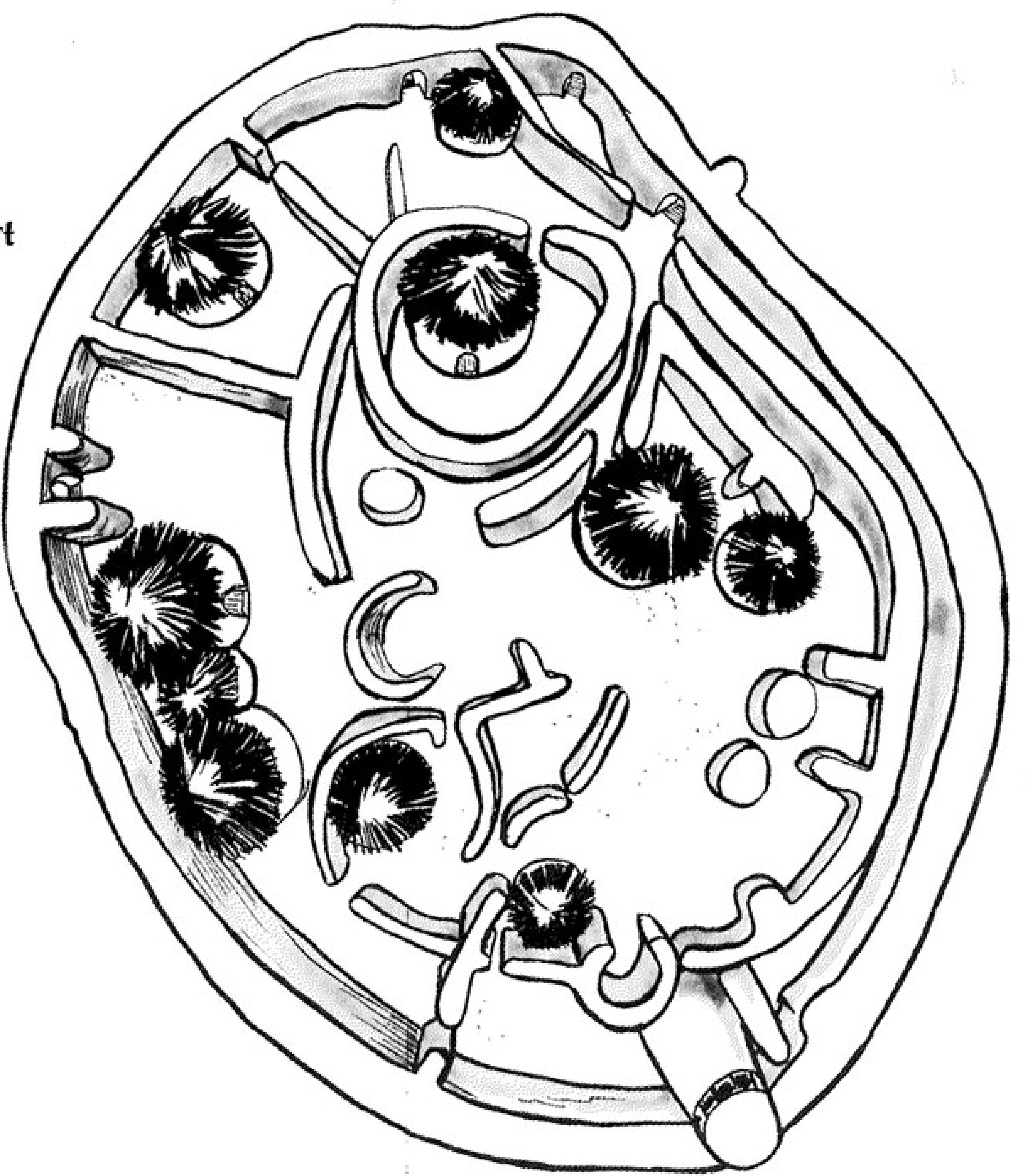
Il existe deux théories concernant la signification du nom Zimbabwe : la première serait une abréviation de « ziimba remabwe », signifiant dans un dialecte indigène local « la grande maison faite de pierres » ; la deuxième proviendrait de l'expression « dzimba woye » (« maisons honorées »), utilisée la plupart du temps pour les tombes et maisons des chefs de tribu.

À son apogée, dix-huit mille âmes environ vivaient dans la ville. Aujourd'hui, ce ne sont que des ruines de pierres, bien qu'il y ait eu également des constructions en bois, surtout, naturellement, avant l'utilisation de la pierre. Le Grand Zimbabwe peut être grossièrement divisé en trois ensembles architecturaux d'environ sept kilomètres carrés au total : le « Hill Complex », complexe de la colline, avec une sorte de temple ; le « Great Enclosure », le grand enclos ; et le « Valley Complex », complexe de la vallée.

Le complexe de la colline, ancien sanctuaire et partie la plus ancienne des ruines, s'élève sur une colline de granit, plateau sur lequel le Grand Zimbabwe se trouve. Des marches de pierre tout juste assez larges pour laisser passer une personne conduisent à un labyrinthe

Le Grand Zimbabwe





La Grande enceinte

Détails des excavations et reconstitution



La Reine de Saba

hors des enclos et terrasses. Les connaissances de cet Empire Monomotapa et des dieux qui y furent vénérés sont extrêmement restreintes, ce qui laisse place à toutes sortes de spéculations…

Le complexe se trouve à environ quatre-vingts mètres au-dessus du niveau de la vallée et peut être atteint par un chemin raide, à travers la seule porte encore intacte de l'enclos ouest. Le grand mur ouest, doté de petites tours de pierre et qui forme la limite du complexe, atteint une hauteur de presque quatre mètres. Au niveau du mur sud, les falaises de granit dégringolent abruptement sur trente mètres. Un passage partiellement couvert de cent mètres de long conduit à l'enclos est, ensemble le plus important du site : ici se trouve vraisemblablement le sanctuaire proprement dit, que les chercheurs, faute d'un meilleur nom (ou peut-être en raison d'une connaissance précise de sa vraie fonction), ont baptisé « acropole ». Sur le côté sud du complexe se trouve l'accès à une grotte possédant des qualités acoustiques inhabituelles : tout ce qui est prononcé ici est entendu clairement dans le grand enclos, situé quatre cents mètres plus loin dans la vallée.

Dans le grand enclos ovale, outre des maisons d'habitation, on y trouvait probablement un lieu de cérémonie ou la maison des chefs, car la qualité des murs d'enceinte, malgré leur puissance, contredit une construction à des fins défensives. Ces murs d'enceinte sont d'une longueur totale de deux cent cinquante mètres, d'une hauteur moyenne de sept mètres (neuf mètres quatre-vingts au maximum) et d'une largeur allant jusqu'à cinq mètres.

À l'intérieur de ce site, auquel seuls trois accès étroits conduisent, il existe un autre enclos complet, dans lequel se trouvent encore les vestiges de cinq huttes circulaires (daga), construites en torchis et en chaume. La limite intérieure du « passage parallèle » est probablement l'ancien mur extérieur du grand enclos. Le haut mur extérieur ne fut ajouté que plus tard. D'autres vestiges de murs se trouvent dans l'enclos et divisaient jadis la cour intérieure. Le point architectural central est cependant la « tour conique » dans la partie sud du site, qui s'élève à plus d'un mètre au-dessus du mur sud. Elle semble être massivement ou totalement remplie de pierres, une pure supposition puisqu'il n'existe ni accès, ni fenêtres. De nombreux arbres poussent tout autour. La signification de la tour conique n'est pas expliquée. C'était peut-être un poste de garde ou une sorte d'observatoire astronomique ; ou bien le siège symbolique (ou réel ?) d'une divinité étrangère.

On remarque au niveau du grand enclos, ainsi que dans l'« acropole », qu'il n'y a ni coins, ni arêtes, ni angles droits ; tous les murs et autres constructions (y compris les marches et les voies pavées) sont de forme arrondie ou en arc, et les pierres des murs ne sont pas ajustées

avec du mortier. La raison en est peut-être toute simple : le manque de connaissances des bâtisseurs lors de la construction.
Le complexe de la vallée se trouve entre le complexe de la colline et le grand enclos. Il s'agit d'un labyrinthe de murs, principalement des vestiges d'enclos pour les animaux d'élevage.

Jérusalem est très éloignée du Grand Zimbabwe, cette ville en ruine impressionnante au sud-est du continent africain. Mais ici devait commencer l'une des rencontres au sommet les plus sibyllines de l'Histoire, qui se déroula lors de l'Antiquité dans l'ancienne capitale d'Israël. Car lorsqu'en 1871, à l'âge de trente-quatre ans, le Souabe Karl Mauch se tint avec étonnement dans les ruines du Grand Zimbabwe, il pensa avoir enfin découvert la capitale de la Reine légendaire de Saba, dont la visite au sage Roi Salomon au Xᵉ siècle avant J.-C. fut documentée dans la Bible. Les échantillons de bois prélevés furent considérés comme du cèdre par Karl Mauch, bois souvent utilisé à Jérusalem au temps du Roi Salomon. Certaines ruines du Grand Zimbabwe devaient donc être une réplique du temple juif et du palais du roi ! En se basant là-dessus, on pensa même plus tard qu'il devait s'agir de la légendaire cité d'or d'Ophir, également décrite dans le premier *Livre des Rois*. Cette théorie n'était à l'époque pas tout à fait nouvelle : d'après la Bible, le célèbre Roi Salomon avait ordonné le voyage du port d'Ezion-Geber à Ophir, et cela vers 940 avant J.-C. ! En 1502, le Portugais Vasco de Gama découvrit la ville côtière de Sofala, au sud du delta du Zambèze (à environ trois cent soixante-quinze kilomètres à vol d'oiseau du Grand Zimbabwe) qu'il tint pour Ophir en raison de son opulence en or et en pierres précieuses. Les Portugais identifièrent le Grand Zimbabwe comme la source de cette richesse, bien que manifestement aucun d'entre eux ne soit entré dans la ville. L'auteur de romans d'aventures, Sir Henry Rider Haggard, rendit également le mythe d'Ophir populaire : dans les *Mines du Roi Salomon* (titre original : *King Solomon's Mines*), son héros Allan Quatermain est à la recherche au sud-est de l'Afrique des mines de diamant du Roi Salomon. L'ethnologue et historien allemand, le professeur Leo Frobenius (1873-1938), privilégiait la thèse que le Grand Zimbabwe avait été construit par des peuples non africains, les Indiens ou les Arabes.

Les fouilles de l'archéologue britannique Gertrude Caton-Thompson en 1929-1930 et celles de son collègue Peter Garlake à la fin des années 1960 prouvent cependant que ce sont les autochtones qui ont bâti le Grand Zimbabwe, et non pas des étrangers.

Les Portugais mirent le pied sur la côte du Mozambique peu après 1500. Ils envoyèrent des missionnaires vers Monomotapa et firent de cet empire jadis puissant, un pays vassal jusqu'en 1629, bien qu'ils n'y trouvèrent pas les richesses auxquelles ils s'attendaient. À la fin du XVIIᵉ siècle, la plus grande partie de l'Empire Monomotapa fut récupérée par l'Empire Changamiré, du nom de son fondateur. En 1531, Viçente Pegado, capitaine de la



Les murs ronds et arqués du Grand Zimbabwe

« Mademoiselle Gertrude Caton-Thompson a désormais fouillé le paysage mystérieux avec tous les moyens modernes disponibles, des avions entre autres. […] À différents endroits, on a creusé des puits jusqu'au sous-sol de la roche. Sous la tour royale, Mademoiselle Caton-Thompson fit placer un tunnel transversal ; mais cela ne réussit pas à percer à jour l'utilisation de cette construction étrange. L'archéologue a toutefois pu constater qu'il ne pouvait en aucun cas s'agir de constructions ayant une origine sémitique. Tous les objets remontés à la surface furent ostensiblement importés de diverses régions d'Asie et ont été fabriqués dans leurs pays d'origine entre 600 et 1 300 après J.-C. ; ce qui confirme le Moyen-Âge comme période de construction. Le site ne doit pas non plus être considéré comme une copie dégénérée d'une civilisation orientale plus développée, mais plutôt comme une expression de puissance d'une culture autochtone évoluée, avec une originalité propre, une excellente organisation et une industrie florissante. Chaque partie du plan et des bâtiments ainsi que les vestiges déblayés des appareils des autochtones convergent vers le peuple africain bantou. »

Extrait du journal *Berliner Tageblatt*, du 13 février 1932



Les explorateurs sur place

Karl Mauch

L'Allemand **Karl Mauch** (1837-1875), explorateur de l'Afrique, parcourut de 1865 à 1871 le sud du continent au cours de plusieurs voyages. Il traversa la ligne de partage des eaux entre le Limpopo et le Zambèze, se dirigea vers le nord-ouest, vers l'amont du Zambèze, découvrit plusieurs mines d'or (entre autres, la mine de l'Empereur Guillaume) et alla jusqu'à Inyati et Delago-Bay. En 1871, il découvrit les ruines du Grand Zimbabwe près de Masvingo, qu'il attribua à Ophir, lieu du commerce maritime biblique de Salomon d'Israël, ou à la légendaire Reine de Saba. Peu de temps après, atteint de la malaria, il dut rentrer en Allemagne. En 1874, il devint directeur d'une fabrique de ciment à Stuttgart et mourut des suites d'un accident (chute d'une fenêtre). Il relata ses expériences dans le livre *Voyage dans l'intérieur de l'Afrique* (titre original : *Reisen im Innern von Südafrika*). De nombreux récits concernant ses voyages et explorations furent également écrits par d'autres auteurs, comme *Karl Mauch. Lebensbild eines Afrikareisenden* d'Engelbert Mager (1889) (Karl Mauch. La vie d'un voyageur en Afrique), *Carl Mauch. Leben und Werk eines deutschen Afrikaforschers* de Carl Offe (1937) (Karl Mauch. Vie et œuvre d'un explorateur d'Afrique allemand) et *Zu den Ruinen von Simbabwe* de Peter Hertel (2000) (Concernant les ruines du Zimbabwe).

garnison portugaise de Sofala, décrivit le Grand Zimbabwe de la façon suivante (bien qu'il l'eût probablement su par ouï-dire) : « Au sein des mines d'or des plaines de l'intérieur des terres, entre les fleuves Limpopo et Zambèze, il existe une forteresse de pierre d'une dimension extraordinaire, sans que du mortier semble avoir été utilisé. Cette construction est presque totalement entourée de collines sur lesquelles se trouvent d'autres constructions similaires en pierre, n'utilisant pas non plus de mortier. L'une d'entre elles est une tour imposante de plus de vingt-deux mètres de haut. Les autochtones appellent ces constructions Symbaoe, qui signifie cour dans leur langue. »

D'après les documents, le premier Européen ayant posé le pied sur le Grand Zimbabwe fut Adam Render en 1867, chasseur d'éléphant allemand vivant dans les environs, lors d'une partie de chasse. En 1871, Render libéra l'explorateur souabe Karl Mauch des mains des autochtones. Les indications de Render conduisirent Mauch aux ruines du Grand Zimbabwe. Il les explora, les catalogua, et tira les premières théories de leur origine. Son idée que des non-Africains aient construit le Grand Zimbabwe fut diligemment soutenue par le gouvernement de Rhodésie par la suite et rendue publique en Europe, car elle correspondait parfaitement à l'image du monde raciste des impérialistes blancs.
À partir de 1891, sous l'égide de la « British South Africa Company », les premières grandes fouilles archéologiques furent entreprises au Zimbabwe, afin, principalement, de savoir qui avait habité les ruines. Ce n'est qu'en 1905-1906 que Randall MacIver, élève du « père de l'archéologie moderne » Sir Flinders Petrie, expert dans les monuments, effectua des fouilles et trouva des objets dans les ruines qu'il estima ne pas avoir plus de sept cents ans, et être ainsi d'origine africaine. À partir de 1909, le « South Rhodesian Public Works Department » géra les ruines depuis la capitale Salisbury (Harare depuis 1982).

Les fouilles de l'archéologue Gertrude Caton-Thompson de 1929-1930 prouvèrent que le Grand Zimbabwe est exclusivement d'origine africaine, mais que ses habitants commercèrent avec des régions éloignées. Depuis, ce constat a été confirmé plusieurs fois grâce à la datation moderne au carbone 14. Au Grand Zimbabwe, de nombreuses trouvailles archéologiques furent faites au cours des décennies : des bijoux et ustensiles du quotidien ainsi que des symboles phalliques en or et en argile, des fils d'or, des moules en cuivre, des bols avec des représentations d'animaux, des tissus d'ornement, des tessons en faïence perse et de la porcelaine de Chine, des couteaux, des pioches, des burins, des fers de lance et des pointes de flèches, ainsi que des poignards. Les « oiseaux du Zimbabwe » sont particulièrement célèbres : ils font environ trente-cinq centimètres et sont sculptés dans de la stéatite verte. Les sculptures représentent un mélange d'éléments humains et d'oiseaux (par exemple avec un bec à la place de lèvres ou des onglons à la place de pieds avec cinq orteils) et illustrent probablement le dieu Mwari, qui selon la tradition, vit dans les nuages. Des documents ou restes de squelettes humains n'ont cependant pas été retrouvés.

Le sud de l'Afrique, hier et aujourd'hui

Géographie : Les ruines du Grand Zimbabwe se trouvent en Rhodésie (Zimbabwe à partir de 1980), sur un plateau, entre les fleuves Limpopo et Zambèze. Ce plateau, dénommé Hochveld, atteint une altitude moyenne de mille cinq cents mètres. La capitale de Rhodésie était Salisbury, fondée en 1890 ; et la capitale actuelle du Zimbabwe est Harare depuis 1982. La deuxième ville la plus importante après le Grand Zimbabwe est Fort Victoria (Masvingo à partir de 1982), à environ quarante kilomètres au nord-ouest, terminus de nombreuses lignes ferroviaires. La Rhodésie est principalement constituée de savanes, dans lesquelles une herbe particulièrement juteuse pousse dans l'été humide. Les forêts ne sont présentes que dans certaines zones à la frontière est et dans les régions les plus humides du Hochveld. Au Zimbabwe, on trouve des éléphants, des hippopotames, des lions, des hyènes, des crocodiles, des antilopes, des impalas, des girafes et des babouins. Le pays est très agricole, mais dispose de nombreuses richesses naturelles du sous-sol comme l'asbeste, l'or et le nickel. À la frontière avec la Zambie, le Zambèze forme les légendaires chutes Victoria, découvertes en 1855 par l'explorateur britannique David Livingstone : sur une largeur de mille sept cents mètres, le fleuve se jette environ cent dix mètres plus bas dans une cataracte, et constitue ainsi le plus large rideau d'eau de la Terre.

Climat : L'avantage de l'altitude de la Rhodésie est son climat relativement doux. Les températures moyennes du mois de juillet, ici au sud de l'équateur lorsque l'hiver règne, sont de 15,6°C, et en janvier (été) de 21,1°C. La pluviosité du Hochveld est de 890 millimètres en moyenne par an (ce qui correspond à celle de Niort par exemple) et de moins de 610 millimètres dans la majorité des zones du Middleveld. La plupart des pluies tombent entre octobre et mars.

Peuple et langue : Dans les années 1930, la Rhodésie comptait environ un million d'habitants, dont quarante-cinq mille environ étaient des blancs d'origine européenne. À partir des années 1970, ils quittèrent le pays en masse, tendance qui se poursuivit après l'obtention de l'indépendance en 1980. La grande majorité du peuple du Zimbabwe est composée de deux groupes ethniques différents : les Shonas à 70% et les Ndébélés (Matabélés), qui représentent environ 15% et vivent surtout dans les régions sud-ouest du pays, près des ruines du Grand Zimbabwe. Les deux ethnies parlent cependant la même langue bantoue. Le bantou est un nom générique désignant les peuples autochtones africains au sud du Congo qui appartiennent à la même famille linguistique.
Le nombre d'habitants du Zimbabwe était au début du XXI[e] siècle d'environ onze millions, ce qui représente une densité de population de vingt-huit habitants au kilomètre carré. Presque les trois quart d'entre eux vivent à la campagne. La langue administrative est l'anglais, langue des colons européens.

Développement historique : Une fois que le point de vue selon lequel le Grand Zimbabwe fut construit par une civilisation africaine évoluée, et non pas par des étrangers, se fut imposée à partir des années 1930, il fut considéré comme la capitale d'un empire africain du

« L'intérêt de l'histoire du Zimbabwe et de ses environs grandit encore et toujours. Celui-ci s'est enrichi et s'est accru par notre émerveillement de la perfection remarquable de ces sites. Rien ne peut diminuer leur majesté immanente, car le mystère du Zimbabwe est le mystère du cœur de l'Afrique noire qui pulse tranquillement, toujours et encore. »

Gertrude Caton-Thompson,
archéologue britannique,
vers 1930



« Puis la lune disparut derrière des formes noires et flottantes, volant en cercle et piquant vers le bas comme des oiseaux de mer gigantesques [...] et l'un des grands êtres volants qui présentait des déformations caractéristiques vola dans la lumière lunaire, et empli d'un effroi incommensurable, je regardai les immenses silhouettes abominables semblables à des oiseaux ; elles n'avaient pas de plumage mais des écailles... une chose répugnante avec une jambe, un œil de cyclope pénétrant et un bec affreusement incurvé avec des canines acérées. »

Harlow Sloan à propos de son rêve dans lequel il a vu les « Pêcheurs du dehors »

Moyen-Âge, celui des Monomotapa (également Mwene Mutapa, Munhumutapa ou Karanga). Cet empire du sud-est de l'Afrique, sur les pays du Zimbabwe et du Mozambique actuels, est peu connu car aucune source écrite n'a été conservée. À partir du XVIe siècle, les missionnaires et commerçants portugais se trouvent certes dans la région (en particulier le père jésuite Gonçalo da Silveira), mais même s'ils ont laissé des traces écrites, celles-ci attendent encore d'être découvertes, peut-être grâce à des joueurs malins. Hormis le Grand Zimbabwe, il reste peu de choses tangibles de l'Empire Monomotapa, mais comme partout en Afrique, il existe de nombreuses légendes.

D'après les connaissances actuelles, l'Empire Monomotapa date de l'an 800 environ et atteignit son apogée vers 1440. Son peuple maitrisait les processus d'extraction du cuivre et du fer et fit commerce de ces deux produits jusqu'à la côte de l'Océan Indien. Il y avait également de l'or, d'où les rumeurs mentionnées plus haut de la cité d'or d'Ophir. Il ne venait cependant pas des mines d'or sud africaines mais des fleuves, dont la source était l'érosion de filons d'or non exploités. On ne sait rien de l'organisation, excepté la présence d'un roi régnant depuis le Grand Zimbabwe. Il était peut-être vu comme un roi divin, ou au moins comme un roi prêtre qui menait son peuple d'une main de fer. Il n'existe aucune connaissance du peuple d'appartenance des habitants de l'Empire Monomotapa, et par extension du Grand Zimbabwe. Le peuple bantou des Shonas immigra dans l'Empire Monomotapa au moment où celui-ci était déjà en déclin. Les raisons de son déclin reposent également dans l'obscurité de l'Histoire, les théories allant d'une guerre des peuples jusqu'à une période de sécheresse, en passant par une épidémie.

En 1823, le peuple bantou des Matabélés (appelés également Ama Ndébélé), provenant d'une scission des Zoulous sud africains, supplanta les Shonas sous la direction du général Mzilikazi, et fonda un royaume souverain sur la région de l'Empire Monomotapa. Le général choisit Bulawayo comme capitale et devint en 1837 le premier roi Matabélé. Il appliqua le même modèle zoulou de despotisme militaire agressif et fut craint de ses voisins. Son fils, et successeur à partir de 1868, suivit au contraire une politique pacifiste. Il fit de Bulawayo un point de jonction important pour le commerce du sud de l'Afrique. En 1879, le royaume Zoulou tomba et le royaume Matabélé devint ainsi le dernier royaume souverain de l'Afrique noire. En 1891, l'Angleterre mit le pays sous protectorat face aux réclamations allemandes et portugaises. Les troupes anglaises envahirent le pays depuis le sud en 1893 et chassèrent le roi. Trois ans plus tard, les Anglais réprimèrent dans le sang une révolte des Matabélés et intégrèrent le pays dans leur colonie de



Rhodésie, du nom du politique (et impérialiste archétypal) Cecil Rhodes.
Le fleuve Zambèze divisait la Rhodésie en une partie nord et une partie sud, et le Grand Zimbabwe se trouvait en Rhodésie du Sud. Les deux parties se réunirent de 1953 à 1963 avec le Nyassaland dans la Fédération de Rhodésie et du Nyassaland. En 1964, la Rhodésie du Nord (Zambie) et le Nyassaland (Malawi) déclarèrent leur indépendance, ce qui fut refusé à la Rhodésie du Sud par la Grande-Bretagne, car le peuple blanc sous Ian Smith refusait de laisser participer la majorité noire au gouvernement. Les blancs se déclarèrent unilatéralement indépendants en 1965 (en tant que Rhodésie) et les guérillas qui s'ensuivirent ne prirent fin que lors de la constitution de 1980, et lorsque Robert Mugabe fut le premier président noir. Il déclara le Grand Zimbabwe sanctuaire national et nomma le pays d'après cette ville (Zimbabwe), ce qui ne l'empêcha pas d'y établir un régime dictatorial. Les célèbres sculptures de stéatite trouvées au Grand Zimbabwe sont stylisées sur le drapeau national du pays encore jeune. Depuis 1986, le Grand Zimbabwe fait partie du patrimoine mondial de l'UNESCO.

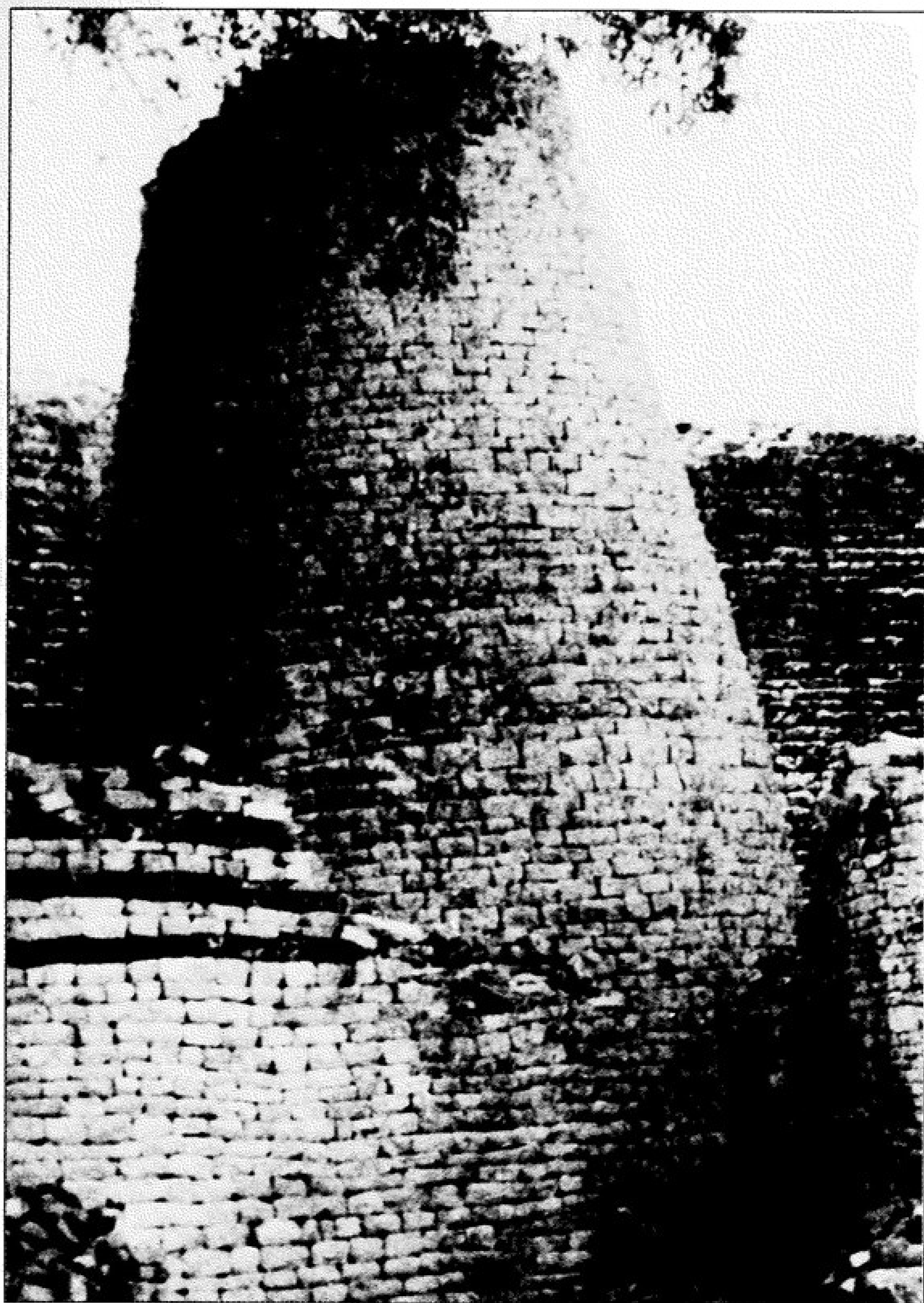
Des extraterrestres au-dessus de l'Afrique

Si le Grand Zimbabwe ne fut en effet construit qu'au temps du Moyen-Âge européen, il était à l'époque Victorienne, et même dans les années 1920, peu connu ou controversé. Le mythe n'a aucun besoin de se soucier des trouvailles archéologiques et des datations au carbone 14 si le Gardien ne le veut pas. Le choix final d'une des théories concernant ce qu'abrite le Grand Zimbabwe doit uniquement être en vue du potentiel qu'elle peut apporter à une histoire. La question n'est pas de savoir si l'on sert la soupe à des impérialistes racistes. La théorie paraissant la plus intéressante est alors celle qui fut rendue publique lors de sa découverte par Karl Mauch : le Grand Zimbabwe fut construit par des étrangers non africains. Et s'ils ne venaient pas de la terre en réalité ? Et quand bien même chaque pierre que l'on trouve aujourd'hui a été façonnée par une main humaine il n'y a « que » mille à mille cinq cents ans, qui nous dit que ses bâtisseurs n'ont pas tenté de répliquer des bâtiments bien plus anciens et bien moins terrestres ? Les murs et les tours brisés et sans accès ne semblent en tout cas pas très pratiques, et s'il y a eu des monuments non-euclidiens, alors c'est au Grand Zimbabwe !
L'explorateur du mythe ne trouve pas qu'occasionnellement des indices d'une base profondément étrangère de cette architecture. Le *Livre noir*, le *Livre d'Eibon*, *Les Mystères du Ver*, Les *Écrits de Ponape* et même le diffama-



Cecil John Rhodes

Cecil John Rhodes (1853-1902) était, en tant que politique colonialiste britannique, l'un des inconditionnels les plus éminents de l'impérialisme britannique dans le sud de l'Afrique.
Après une longue maladie dans sa jeunesse, Rhodes fut envoyé à son frère en 1870 au Natal, l'actuelle République d'Afrique du Sud. Lorsque l'on découvrit cette année-là près de Kimberley, dans la colonie du Cap, des mines de diamants, Rhodes se lança dans les affaires. À l'âge de dix-neuf ans, il avait déjà accumulé une fortune considérable. En 1873, il retourne en Angleterre pour étudier à l'université d'Oxford. Jusqu'à son diplôme en 1881, il partage son temps entre l'université et les mines de diamant. Son plus grand succès fut à l'époque la fondation de la « De Beers Mining Company », regroupement de nombreuses concessions minières sous son contrôle. En 1881, il devient membre du parlement de la colonie du Cap et conservera son siège de député toute sa vie. En 1885, il inspire la conquête du Bechuanaland (l'actuel Botswana) par les britanniques. En 1888, il possède le monopole sur la production de diamant de Kimberley en fondant la « De Beers Consolidated Diamond Mines ». La même année, il extorque à Lobengula, souverain de Matabéléland (dans l'actuel Zimbabwe), le droit d'exclusivité d'exploitation du diamant. En 1889, le gouvernement britannique donne à Rhodes carte blanche pour la fondation d'une nouvelle société, la « British South Africa Company », afin de promouvoir le développement de la région. Rhodes étendit la zone d'influence de la société sur une région nommée Rhodésie en son honneur en 1894 (Zimbabwe et Zambie actuels), que la société contrôla jusqu'en 1923.
La « zone d'action principale » de Rhodes resta cependant jusqu'à sa mort en 1902 la colonie du Cap (Afrique du Sud actuelle), où il conduisit la résistance des colons britanniques contre les Néerlandais. Son influence diminua cependant progressivement dans les dernières années de sa vie. Sa tombe se trouve sur une montagne des monts Matobo dans l'actuel Zimbabwe.
Rhodes portait un grand intérêt au Grand Zimbabwe. Certains objets d'art trouvés là-bas vers 1890 lui furent vendus. Rhodes en fit faire des copies qu'il offrait à ses amis. Les originaux ont entre-temps été rendus presque en totalité au Zimbabwe, mais au moins un se trouve encore à Groote Schur, sa ville de cœur, près du Cap, en Afrique du Sud.


La tour conique du Grand Zimbabwe n'a pas encore dévoilé ses mystères...

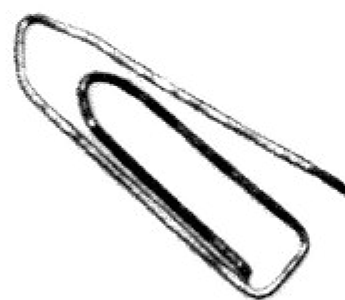
toire *Necronomicon* parlent d'une race extraterrestre, appelée les « Pêcheurs du dehors ». Depuis des temps immémoriaux, ils règnent selon toute vraisemblance sur un grand royaume interstellaire, et le Grand Zimbabwe en était l'un de leurs avant-postes (terrestres) avant l'arrivée des premiers mammifères. Les *Pêcheurs*, grands êtres répugnants ressemblant à des oiseaux, sont depuis des millénaires l'objet de légendes obscures et de récits des autochtones noirs dans l'Afrique du sud-est. Ces narrations furent mises par écrit pour la première fois au début des années 1930 par le voyageur Slauenwaite dans son journal. En 1946, le professeur d'université Mayhew et son assistant Harlow Sloan retrouvèrent, lors de fouilles dans le Grand Zimbabwe, la « Pierre Noire », bloc à dix faces en fer météorique noir, comme on peut le lire dans l'ouvrage de Lin Carter *Les Légenges Xothiques : Les Pêcheurs du dehors* (titre original : *Xothic Legends: The Fishers from Outside*). Les surfaces des dix côtés de l'inquiétante pierre, brillantes, noires et lisses, sont couvertes d'une écriture ou de hiéroglyphes étranges. Certains signes montrent les Pêcheurs, et à l'aide des *Écrits de Ponape*, le professeur Mayhew découvrit que sur la pierre se trouvait une cérémonie de conjuration pour les appeler. Mayhew s'essaya à la cérémonie sur le toit du club de l'université de Salem et fut tué par les Pêcheurs ; on ne sait pas ce qui est advenu de la pierre.

Les Pêcheurs du dehors servent certainement Groth-Golka, le « Grand Ancien oublié », dont le nom était également représenté sur la pierre du Grand Zimbabwe. Il demeurerait sous la montagne Antarktos, quelque part près du pôle sud. Certains explorateurs du mythe, Sloan lui-même entre autres, comparent les Pêcheurs aux répugnants Shantaks.

Les histoires des Pêcheurs ne sont peut-être nées que des rêves fiévreux désertiques de certains auteurs de livres de mythes, ainsi que de l'imagination débordante d'un assistant d'universitaire. Le Grand Zimbabwe cache cependant un secret bien différent mais non moins horrible : les calmars volants sont apparus il y a environ sept cent cinquante millions d'années sur Terre et ont érigé des villes gigantesques en basalte, sans mortier, sans coins, bords ou angles droits (c'est ce que racontent en tout cas certains explorateurs du mythe), avec des tours imposantes sans fenêtres. Ils furent poussés sous terre par la Grand Race de Yith avant de pouvoir s'échapper, et furent éradiqués. Aujourd'hui encore, des calmars volants vivent profondément enfouis sous la surface de la terre, où la plupart du temps, un puits fermé représente l'entrée de leur royaume souterrain. Et n'y a-t-il pas un grand enclos de ce type dans le Grand Zimbabwe ?

Les villes de basalte des calmars volants furent détruites par la Grande Race et reconstruites par des adorateurs humains, qui renoncèrent comme leurs dieux à tout bord, coin ou angle droit. Ou alors les habitants du Grand Zimbabwe étaient-ils des gardiens qui empêchaient le retour d'une entité monstrueuse endormie loin sous leurs pieds ? La tour conique dans le grand enclos n'est-elle rien d'autre que la réminiscence des membres de la Grande Race de forme similaire, les ennemis jurés des calmars volants ?

Quelles étaient les « œuvres d'art » que Cecil Rhodes faisait copier et offrait à ses amis ? Ces copies sont toujours la propriété des amis ou de leur héritage, et un original se trouve même encore dans la maison de Rhodes au Cap…

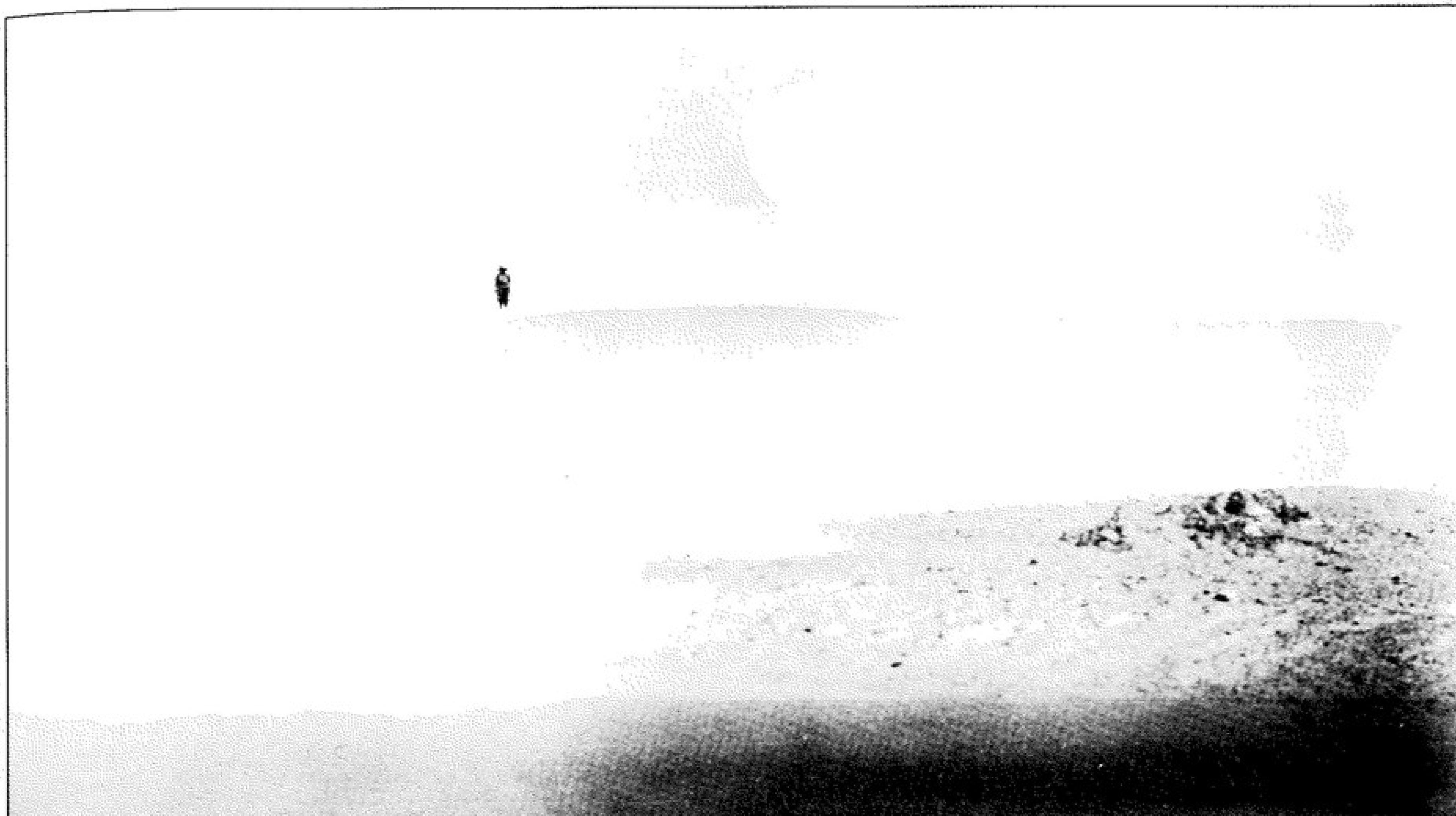


Irem Zhat al Imad

La ville des mille piliers

« La porte dans le désert. Et quelqu'un parle du vide absolu derrière, qui engloutit notre âme. Et dans l'eau sous la ville, SES rêves retentissent. Un abominable naufrage et des lamentations éternelles. Je rêve de toi, Irem Zhat al Imad. »

Robert Degrave, *Wohin die Spur führt*, 1904 (*Où la piste mène*)



Irem, disparue dans le désert éternel

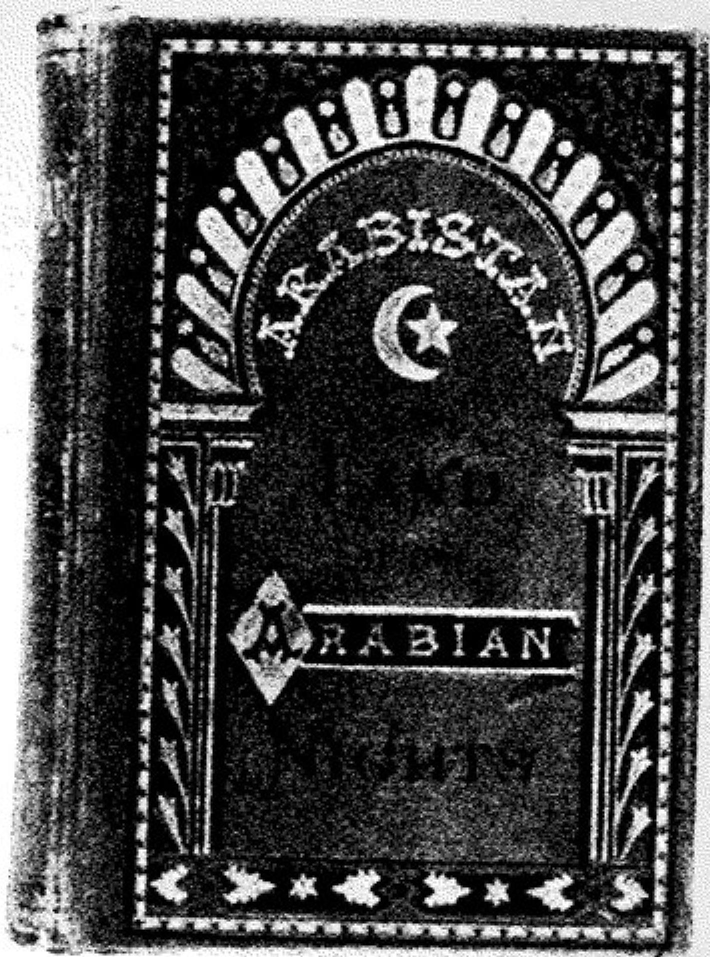
C'est la ville du courroux, la ville engloutie dont la disparition dans le sable du désert arabe est le témoin de l'échec cuisant de la superbe des humains, et rappelle que ses efforts et ses actions ne sont rien d'autre qu'un souffle d'air. Irem, Iram, Ubar, cette ville des mille piliers a à la fois beaucoup de noms et aucun. Car elle est ineffable, innommable, autant que l'effroi que l'on ressent lorsque l'on entends raconter en murmurant le déclin de cette ville maudite et pourtant inséparable de sa sombre histoire. Le désert abrite le secret d'Irem, qui gît sous les dunes en rêvant et qui appartient à plusieurs mondes simultanément.

Irem est-elle une ville qu'il est possible d'atteindre et dans laquelle on peut entrer ? Il semblerait qu'elle ait été découverte par quelques aventuriers égarés dans le Rub-al-Khali, sur la péninsule arabique. N'ont-ils pas bêché dans le sable et mis à jour des pierres ancestrales ? Ne sont-ils pas descendus dans le gouffre noir comme les ténèbres, dans lequel la ville s'était abîmée ? Irem est-elle cette Ubar, sur les traces de laquelle tous se sont lancés ? C'est possible. Mais Irem est bien plus que le témoin de pierre mis à jour par des fous, le représentant d'une civilisation disparue qui avait déjà construit la ville en 3 000 avant J.-C. et qui tomba avec elle en 300 après J.-C.

Depuis Irem, une piste conduit profondément dans le mysticisme arabe et bien plus loin, à ces dieux et êtres, envoyés des cieux, relatés par le poète qui parlait avec les djinns dans son *Necronomicon*. Nous devons donc nous mettre en quête de cette ville, mais nous ne la découvrirons pas sur les cartes. Ses créneaux, ses palais et ses murs ne pourront renaître de leurs cendres qu'au travers des indices que nous trouverons dans les anciens écrits, les mythes et les légendes. Car la ville désensablée au début des années 1920 était Irem, tout en ne l'étant pas.

Un historien du XIII[e] siècle, Rashid al-Din Fadhlullah Hamadadani, écrivit dans son histoire de l'islam, *Jami al-Tawarikh*, qu'Irem était une ville bâtie pour refléter la splendeur du paradis sur Terre. La richesse époustouflante de ses bâtisseurs, le peuple des Aad, fut fondée sur le commerce de l'encens. Le fils du Roi Aad était un petit-fils de Noé d'après le commentaire du Coran *Tafseer Al Qur'an* de

Irem dans les Mille et Une Nuits



Irem est mentionnée dans trois histoires des *Mille et Une Nuits*. Très similaire dans les grandes lignes, elle diverge cependant dans les détails :

Le récit de Shaddad et de la ville d'Irem aux nombreux piliers, conte l'orgueil de Shaddad et de son peuple, les Aad. Ils ne voulurent pas écouter le prophète Houd, qui leur parlait de la grandeur d'Allah. Shaddad demanda au prophète quelle était l'utilité de croire en Allah. Houd lui répondit qu'Allah lui offrirait après la mort un paradis « avec des châteaux faits d'or, de jacinthes, de perles et de toutes sortes de pierres précieuses ». Shaddad lui rétorqua qu'il pouvait également les avoir dans ce monde. Ses maîtres d'œuvre bâtirent une ville carrée imposante avec des piliers de fondation si profonds que les bâtiments pouvaient s'élever jusqu'au ciel. Il fit construire trois cent mille châteaux, reposant chacun sur mille piliers, fit creuser des canaux et disposer des jardins. La construction dura cinq cents ans.

Shaddad s'établit dans la ville et déclara : « J'ai maintenant ce que Houd m'avait promis pour après ma mort ». Mais lorsqu'il voulut s'installer dans son château, un ange de Dieu hurlant arriva et annihila tout son peuple. Allah cacha la ville de la vue des humains et ce n'est que la nuit que certains élus peuvent découvrir ses traces.

Dans le récit d'Iram, la ville aux piliers et Abdullah, fils d'Abi Kilabah, Abdullah est à la recherche d'un chameau disparu dans le désert d'Al Yaman jusqu'à Iram. Lorsqu'il entra dans la ville imposante, celle-ci était totalement vide. Les bâtiments ornés d'or et d'argent et les portails de bijoux dévoilaient des richesses incommensurables. Cependant, puisque la ville semblait abandonnée, Abdullah était paralysé par la peur, bien qu'il se dît qu'il devait être au paradis. Il ramassa autant de perles et de joyaux qu'il put porter. Mais lorsqu'il raconta son histoire chez lui et sortit les perles pour la prouver, elles avaient perdu leur couleur. Le célèbre poète Ka'ab al-Ahbar, qui entendit l'histoire d'Abdullah, connaissait la ville. Manifestement, Abdullah avait trouvé Irem. Ka'ab al-Ahbar raconta l'histoire de Shaddad, qui lisait dans les livres anciens la beauté du paradis. Il voulait se créer un paradis sur Terre. Il fit amener toutes les splendeurs du monde et tous les rois du monde devaient lui envoyer ce que leurs mines leur apportaient. Même les trésors du fond des mers lui furent offerts pour parer sa ville. Lorsque Shaddad voulut enfin habiter dans la ville, cette œuvre façonnée par l'habileté humaine et à un jour de voyage, Allah descendit du ciel et annihila Shaddad et son peuple. Shaddad ne vit jamais sa ville et Allah en bloqua l'accès.

Dans le récit de la ville de laiton, Taleb, un célèbre artiste noir, raconte la découverte d'une bouteille en cuivre scellée avec le sceau de Salomon, dans laquelle un djinn rebelle est enfermé. La bouteille pêchée dans la mer fut ouverte et il en sortit une fumée bleue, qui se transforma en une créature indiciblement laide. D'après Taleb, on peut trouver de telles bouteilles dans la ville de laiton. Le calife Abdulmelik qui entendit cela, envoya son émir Musa à la recherche de la ville. Avec Abdul Kasus comme guide, vieil homme ayant beaucoup voyagé, mille chameaux et deux mille chevaliers en armes, il partit. Après un voyage éprouvant de presque deux ans, ils atteignirent leur but, une ville construite en pierre noire au centre de laquelle se tenaient deux châteaux en laiton espagnol. Ils firent le tour de la ville en deux jours, mais aucun des vingt-cinq portails ne put être ouvert. Ils finirent par poser des échelles contre les murs. Cependant, lorsque le premier homme fut monté, il cria « Dieu que c'est beau », sauta de l'autre côté, et se rompit le cou. De nombreux hommes de Musa perdirent la vie de cette manière. Le vieil Abdul Kasus ne se jeta pas de l'autre côté et décrivit ce qu'il voyait. Dix superbes jeunes femmes aguichantes semblaient se tenir debout en eau profonde. L'ancien dissipa l'illusion par le nom de Dieu, descendit et ouvrit l'un des portails. La ville était merveilleuse mais partout se trouvaient des squelettes, en partie putréfiés, en partie que des os. Dans l'un des châteaux, ils trouvèrent une jeune fille morte sur le trône, et de ses yeux coulait du mercure : la Reine Tadmora.

L'histoire du déclin de la ville était écrite sur un grand tableau : Tadmora avait régné sur le plus grand royaume de la Terre. Mais pendant de nombreuses années, il ne plut pas. Toutes les richesses de la ville ne suffirent pas à apporter assez de nourriture car le chemin menant à la ville dans le désert était éreintant. Musa sortit tristement de la ville pour rentrer dans son pays. Avant de partir, il obtint d'un peuple bien disposé envers lui et qui vivait à proximité de la ville de laiton, trois bouteilles en cuivre qu'il put amener à son calife.

Muhammad Ibn Rassoul. Ainsi, Irem fut bâtie sous le règne du fils du Roi Aad, Khareem Shaddad, une ville d'une magnificence inconcevable, avec d'innombrables palais et des jardins abondants.

Les habitants d'Irem, entêtés, ne voulurent pas entendre les avertissements du prophète Houd (nommé Heber ou Eber dans la Bible), qui reconnut leur arrogance, leur négligence lors des offrandes, et même leur profonde méchanceté, et qui tenta de parler à leurs cœurs. Mais le cœur des âmes d'Irem était sourd. Ils étaient ivres de leur propre splendeur, de sorte qu'ils n'étaient plus capables de voir celle d'Allah. Ainsi, Dieu les punit : il fit parvenir un vent effroyable et un bruit horrible depuis les nuages, au-dessus d'eux. « Tu dois périr » entendait-on des cieux.

Le matin suivant, Irem avait été avalée par le désert. Où le vent hurlait et où le bruit effrayant menaçait, il n'y avait plus que silence. Le silence ? Non ! Muhammad Ibn Rassoul donne une autre version : puisque les habitants d'Irem avaient été annihilés, d'autres êtres investirent la ville des mille piliers, des êtres plus obscurs, dont la vue brise l'esprit humain. Ces créatures, décrites comme n'ayant qu'un bras, une jambe et un œil, étaient les nouveaux souverains d'Irem. Et la terreur s'emparait dorénavant de l'esprit ainsi que de l'âme de celui qui s'aventurait ne serait-ce que dans les environs de la ville.

La sourate 89 du Coran parle d'Iram, des piliers et du peuple Aad, sur lequel Allah fit tomber le malheur, car les Aad étaient cruels et leurs actes mauvais : « N'as-tu pas vu comment ton Seigneur a agi avec les Aad, avec Iram, la cité des piliers, dont jamais ne fut construite de semblable, et avec les Thamud qui taillaient leurs maisons dans la roche de la vallée, ainsi qu'avec Pharaon, qui inventa le supplice des pieux ? Tous opprimaient la Terre et multipliaient les désordres. Ton Seigneur leur infligea le fouet du châtiment. Car ton Seigneur demeure aux aguets. »

La route vers Ubar

La légende d'Irem était irrésistible pour les personnes comme Bertram Thomas (1892-1950), dont la soif de recherche était inextinguible. Thomas fut le premier Européen à traverser le Rub-al-Khali en 1930-1931. Il découvrit à Oman, au bout de deux semaines environ à dos de chameau, une route de caravane ancestrale de presque cent mètres de large. Un Bédouin qui l'accompagnait dans son voyage la nomma « Route vers Ubar ». Il expliqua qu'Ubar avait été jadis une ville imposante : « Nos pères nous relatèrent que cette ville existait déjà il y a des éons de cela. Elle se trouve à présent enterrée sous le sable. » Puisque Thomas avait rationné son eau, il ne se risqua pas à suivre la route, bien que le Bédouin déclarât qu'Ubar ne se trouvait qu'à quelques jours de voyage vers le nord dans la direction actuelle.

À son retour, Thomas raconta sa découverte à un bon ami, T.E. Lawrence (1888-1935), plus connu sous le nom de Lawrence d'Arabie. Celui-ci fut captivé par le récit de cette ville engloutie, qu'il nomma « Atlantis du sable » et voulut y aller sur-le-champ. Il ne put cependant plus suivre la piste qu'avait prise Thomas et sa mort en 1935 empêcha l'exécution de ses projets expéditionnaires.

Peu après la découverte de la route vers Ubar par Bertram Thomas, l'aventurier Harry St. John « Abdullah » Philby se mit à la recherche de cette ville entourée de légendes dans le quart désertique. Celui-ci ne devait pas trouver la ville mais après un mois riche en privations, Philby fit une découverte non moins mystérieuse : un champ de cinq cents sur mille mètres, constellé de fragments de grès blanc, de verre noir et de gros morceaux de fer. Des explorations ultérieures permirent de déterminer qu'un météore d'au moins trois mille cinq cents tonnes était tombé là environ deux cent soixante millions d'années plus tôt. Cela avait dû entraîner une extraordinaire explosion. Mais cet énorme météore ne fut pas le seul à tomber au milieu du Rub-al-Khali : d'innombrables petits météores avaient atterri sur ce champ au cours des siècles. Le grand cratère, le cratère Wabar, présente un diamètre de cent seize mètres environ sur une dizaine de mètres de profondeur.
Vingt ans plus tard, quelques aventuriers se remirent en route autour de l'archéologue américain Wendell Phillips (1925-1975), sur les traces de Thomas. Phillips entreprit entre 1950 et 1952 plusieurs expéditions au Yémen et à Oman. Concernant ses voyages, il écrivit le livre *Qataban et Saba. En explorant les anciens royaumes d'Arabie à travers la route biblique des épices* (titre original : *Quataban & Sheba – Exploring the ancient kingdoms on the biblical spice routes of arabia*). Le groupe découvrit enfin une ancienne route de caravanes, si large qu'au moins quatre-vingts chameaux pouvaient marcher de front ; il avait manifestement trouvé la route vers Ubar. Mais la route conduisait dans des dunes infranchissables et l'expédition dut être interrompue.

N'est-il pas relaté dans les écrits anciens qu'aucun humain n'est capable de trouver Irem, à moins qu'Irem ne veuille être trouvée ? Ce n'est que dans les années 1990 que le temps vint, et Irem sortit de la sphère des légendes et de la magie pour entrer dans notre monde. Quelles puissances à l'œuvre soulevèrent le voile ? La découverte d'Irem, attribuée à la soif de découverte humaine irrépressible, est une méconnaissance fondamentale de l'univers. Elle n'est pas un triomphe de l'humain mais bien plus un épisode de cette ivresse qui conduit à la perte, aussi inévitable que l'asphyxie d'Irem dans le sable. Celui qui a pu interpréter les signes fut mené à elle.

Dans les années 1980, cela poussa le réalisateur et archéologue amateur Nicholas Clapp à la découverte du secret dans le Rub-al-Khali. Pendant des années, il avait passé au peigne fin livres, documents et cartes, afin de trouver des traces de la ville engloutie. Il tomba entre autres sur une carte de la péninsule arabique, que Claudius Ptolémaïs avait élaborée au IIe siècle avant J.-C., et sur laquelle Rub-al-Khali était identifié par le mot Lobaritae (latin). Le peuple Lobaritae, ou Ubaritae, est nommé peuple d'Aad dans bien des écrits. Mais aussi nombreuses que soient les traces dans le Coran, les *Mille et Une Nuits*, dans les récits grecs, romains et islamiques, le seul indice qu'Irem fût une ville réelle restait la route des caravanes que Bertram Thomas avait découverte. Néanmoins, Clapp ne parvint pas à localiser la route car les informations qu'il trouva étaient trop imprécises.
Ce fut le regard de l'espace qui entraîna une avancée décisive : des scientifiques de la NASA fascinés par le mythe de la ville engloutie conduisirent l'une de leurs navettes spatiales Challenger, en octobre 1984, lors de la 96e rotation autour de la Terre, au-dessus de Rub-al-Khali. Un signal radar fut envoyé à la Terre. Les scientifiques reconnurent clairement la route de commerce d'encens ancestrale dans le désert, et la plus ancienne de toutes ces routes, un chemin d'une largeur considérable, était manifestement la route vers Ubar. Mais n'était-ce pas là le but de découvrir cette route sur les images de la NASA ? Non ! De nouveau, il fallut organiser une expédition pour suivre cette voie à présent connue.

L'expédition, outre Nicholas Clapp, se composait de l'archéologue Juris Zarins et de

« [Il n'y a] aucun obstacle […], qui égale le sable ondoyant et immense, qui s'étend aussi loin que l'œil peut voir, dans une splendeur cruelle et majestueuse à la fois. »

Wendell Phillips, archéologue américain, après l'échec d'une expédition en 1952

Les Bédouins familiers des lieux sont indispensables

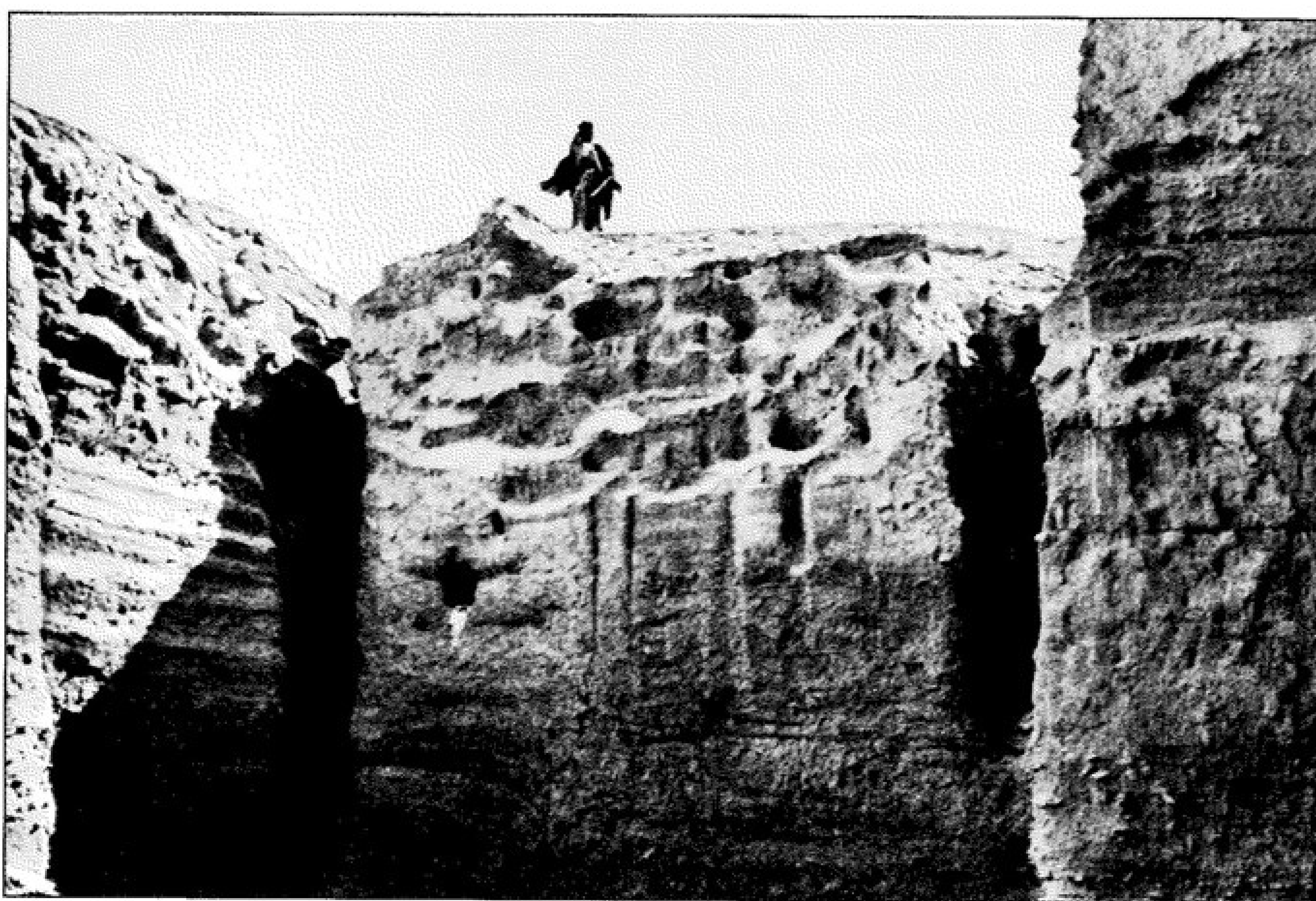


« Seul un fou brave le soleil du désert à la recherche de villes fantomatiques. Allah nous protège des djinns, des démons et des mauvais esprits qui envahissent les dunes. »

Chant bédouin

l'aventurier Ran Fiennes. Elle débuta en 1992 sur la côte sud d'Oman, près des bosquets d'encens du pays que les Romains nommaient « Arabia Felix » (Arabie heureuse). Pour trouver Ubar et le peuple disparu d'Aad, ils devaient passer dans le pays des Shara, peuple vivant aujourd'hui dans et derrière les monts du Dhofar, et dans le pays des djinns qui commandent les vents. L'historien grec Hérodote rapporte l'existence de serpents volants qui protègent les arbres à encens dans cette région. L'expédition ne rencontra pas pareille horreur mais dut se battre contre le manque d'eau et d'essence, la chaleur, les vipères venimeuses et les solifuges, les dénommées Camel Spider (araignée chameau), dont les croyances disent qu'elles attaquent les humains pendant leur sieste et dévorent une partie de leur chair après leur avoir injecté une substance anesthésiante.

blable à une petite forteresse dans laquelle jamais plus de cent personnes ne vécurent, était entourée d'un mur octogonal. Les chercheurs déduisirent des vestiges que les murs avaient dû jadis s'élever à trois mètres environ, et présenter une épaisseur d'au moins un mètre. Dans les angles, ils trouvèrent des indices de l'existence de huit tours, ayant pu atteindre une hauteur de neuf mètres et un diamètre d'au moins trois mètres. Ces tours devaient-elles démentir une interprétation valide pendant des siècles ; Irem n'était-elle pas la ville des piliers mais la ville des tours ? La désignation est la même en arabe pour les deux termes. De plus, en quelques jours, presque mille tessons de terre cuite de différents types furent découverts, d'origine romaine, grecque et syrienne ; le plus ancien datait d'au moins cinq mille ans.



Irem fut-elle précipitée ici dans l'abîme ?

« Le peuple des Aads était profondément malveillant ; un peuple qui appartenait à l'obscurité, et leur ville était également une ville de l'obscurité. Cette obscurité n'est pas qu'une espèce de concept vide que les savants solitaires inventèrent depuis leur petite étude éclairée par la lumière lunaire, un concept qui devant la dualité de l'être est une nécessité philosophique. Cette obscurité est l'Autre indescriptible, qui dévoile la vraie nature de l'Un et l'entraîne dans la folie absolue et immédiate ; car cette obscurité est réelle, elle est non seulement cachée derrière les choses mais dans les choses, et elle est l'origine des choses. »

Robert Degrave, *Wohin die Spur führt*, 1904 (Où la piste mène)

Les aventuriers atteignirent enfin le 5 février 1992 Ash Shirsr, une petite localité près d'une source au milieu du désert, et furent accueillis amicalement. L'expédition avait perdu plus d'une fois le sens de l'orientation et certains participants doutaient de trouver un jour Ubar. Shisr est un mot arabe signifiant abîme ou gouffre ; un indice concernant Ubar ? Les Bédouins sur place indiquèrent aux explorateurs que des restes de tessons de terre cuite et de murs étranges sont régulièrement trouvés sur une haute colline de sable, près de la ville. Ces restes brièvement dégagés par le désert sont tout aussi rapidement recouverts. Les aventuriers, si acharnés pour arriver à leur objectif, seraient-ils sans le deviner pour ainsi dire tombés dessus ?
En effet, ils trouvèrent quelques ruines et un imposant cratère ouvert sur une cavité calcaire effondrée, autrefois remplie d'eau. Presque toute la zone intérieure de la ville, les parties des portes et des murs d'enceinte y avaient manifestement été précipitées. La ville, sem-

Pas plus de cent personnes ne purent certes vivre dans ses murs, mais Ubar n'était pas un avant-poste isolé des Aad ; c'était une plateforme de commerce significative sur les nombreuses routes des caravanes d'encens. L'encens, marchandise importante et précieuse, apportait à ses commerçants de grandes richesses. Depuis Ubar, l'encens était envoyé en Chine et à Rome, et de là dans tout le monde connu à cette époque. Des traces d'innombrables entrepôts et âtres autour de la ville prouvent que dans la région d'Ubar, jusqu'à trois mille personnes faisaient halte.
Les quelques arbres rabougris ne laissent que deviner la fertilité d'antan de ce pays, avant le cataclysme. On devait trouver jadis de l'eau à profusion, et le climat était doux. Il y avait des sources d'eau en abondance, une agriculture importante et des forêts étendues, dans lesquelles les Aads chassaient les animaux.
Si l'on prend la route d'Ubar aujourd'hui, que l'on peut atteindre le plus aisément par la ville côtière de Thumrayt au sud-ouest d'Oman, il

faut déjà des connaissances particulières pour savoir reconnaître que l'on fait face à un site archéologique de taille. Depuis Thumrayt, on peut facilement atteindre Ubar, à quatre-vingt-cinq kilomètres au nord-ouest, avec un véhicule tout-terrain, de bonnes cartes et un GPS. À l'est de la petite localité de Shisr, un panneau accueille les voyageurs dans « The Lost City of Ubar ». À proximité du panneau se trouve un café ainsi qu'une petite hutte en bois, dans laquelle le Bédouin Bakheet (qui parle assez bien anglais) a installé un musée. On peut y admirer un grand nombre de trouvailles, de tessons, de morceaux de murs, mais également des photographies des premières fouilles au début des années 1990 et des nombreuses autres qui suivirent. Des coupures de journaux relatent la découverte d'Ubar, et sur quelques photographies satellite de la NASA, on peut voir le tracé des anciennes routes de caravanes.

Bakheet accompagne le visiteur sur les ruines. Pour cela, une marche à pied de vingt minutes environ est nécessaire, avec l'escalade d'une dune imposante. Là-haut, on atteint les ruines et le cratère. Ce qui fut péniblement arraché au sable en redevient lentement sa victime. Les fouilles furent interrompues entre-temps, mais le désert de sable abrite certainement d'autres secrets.
Ubar est-elle vraiment Irem ? Elle-elle l'effroyable Irem que la soif de connaissances humaine a enlevé à l'obscurité du sable du désert ?

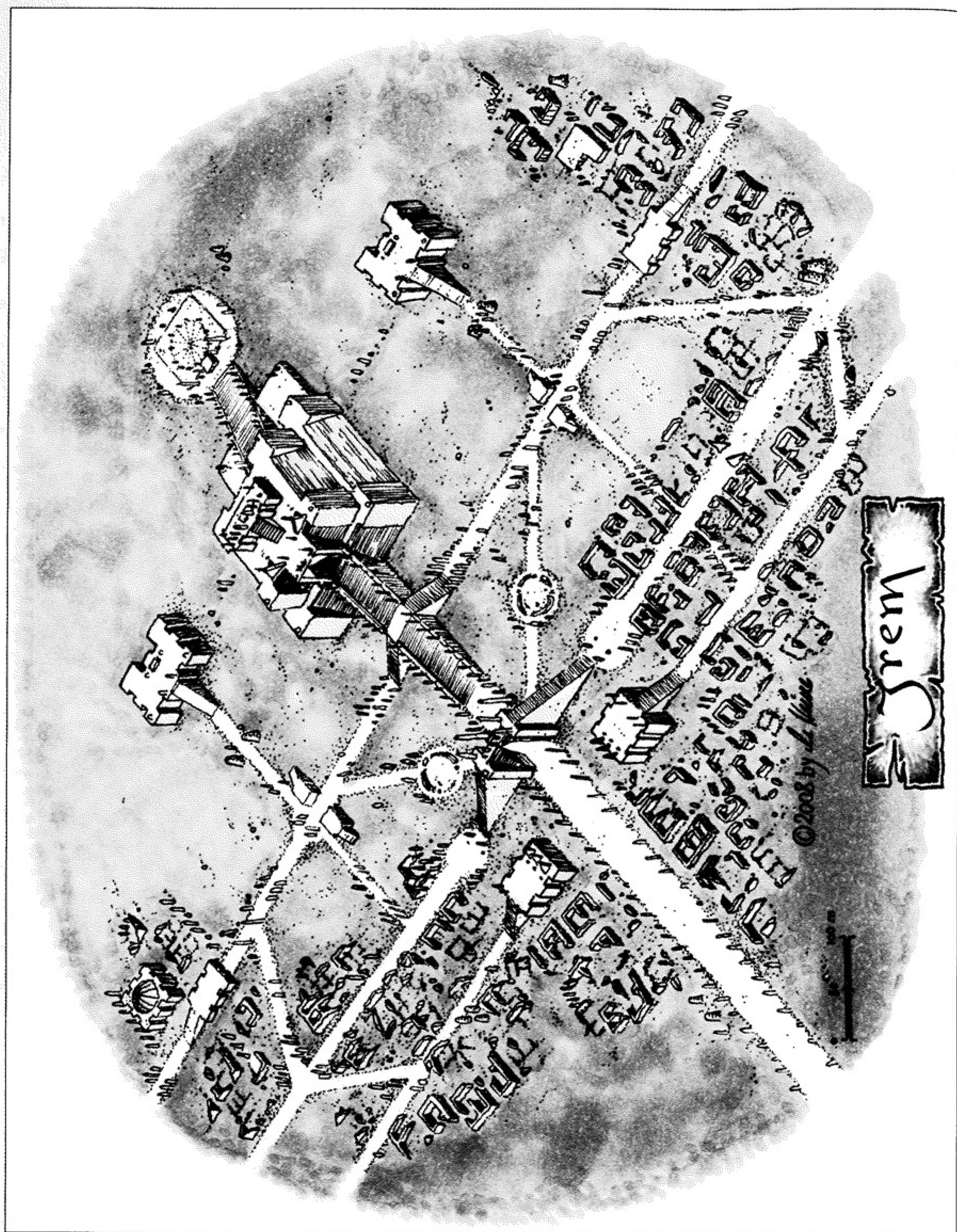
Pas de ce monde

De nombreux chercheurs doutent qu'Ubar soit réellement Irem. Ils ont pour cela des raisons archéologiques et historiques. Cela n'est cependant pas la question à laquelle participent les personnes qui ont eu un aperçu lointain de l'*Autre*, qui épie sa proie au seuil de l'ombre. Écoutons ce que la mythologie arabe, et en particulier ce monde étrange, sombre et fermé de la magie arabe, a à nous dire concernant Irem :
Une légende arabe voudrait qu'Irem ait été construite par des djinns. Ces êtres démoniaques, créés par les feux sans fumée, et décrits en tant que terreurs rampantes comme des chiens noirs ou des tornades, auraient construit Irem sous la direction de Shaddad, roi des Aads, avant l'existence d'Adam. Mais cette domination préadamite fut brisée et ils durent se cacher depuis. Ils vivent encore sur la Terre, et certains passent même inaperçus parmi les humains, mais sont en général invisibles pour ces derniers.
D'autres légendes affirment que ce ne sont pas les djinns mais le peuple des Aads, des géants semblables aux Nephilims de la mythologie israélite ancienne, qui ont construit la ville. Les sources concernant les Aads sont en désaccord : ce sont parfois des anges déchus, parfois des êtres descendus des étoiles, parfois des

De nombreux tessons furent trouvés sur place

Oman

Oman est un sultanat (monarchie absolue) sur la péninsule arabique. Le golf d'Oman forme la frontière au nord-est, et la mer d'Arabie au sud et au sud-est. La chaîne de montagnes Al-Hajar est parallèle au golfe. Cette chaîne de montagnes, également appelée monts Oman, délimite la zone côtière fertile d'Al-Batinaj. Ici se trouvent les villes les plus importantes d'Oman et, parmi elles, la capitale Mascate. Le désert Rub-al-Khali sépare la province sud de Dhofar du reste du pays et forme la frontière avec le Yémen. Sur la côte de Dhofar, se trouve la capitale de province Salalah.
Le climat du Rub-al-Khali est chaud et sec, avec des hivers frais à chauds et des étés brûlants. Les températures diurnes atteignent 25°C en janvier et descendent jusqu'à 10-12°C la nuit. En été, les températures peuvent monter jusqu'à 52°C et ne descendent pas en dessous de 25°C la nuit.
Le pays compte, par rapport à sa surface, très peu d'habitants. Dans les années 1920, seules trois cent mille personnes environ vivent dans la région, dont un grand nombre de nomades. Actuellement, le pays compte environ 2,3 millions d'habitants. La langue administrative est l'arabe et la langue des affaires, l'anglais, car le pays fut longtemps sous protectorat britannique. Ce n'est qu'en 1971 que les dernières troupes britanniques quittèrent le pays. Le peuple parle différents dialectes arabes, iraniens et africains.



êtres métis provenant d'une relation funeste entre des étrangers de l'espace ou des anges et des humains.

Cependant, Irem conduit bien plus loin au cœur du mythe. Les Muqarribuns, magiciens arabes, pensent qu'Irem est un lieu présent sur la Terre ainsi que dans un autre plan de la réalité, dans une autre dimension. Le lieu dans lequel se trouve Irem, le Rub-al-Khali, est un indice de sa particularité car Rub-al-Khali signifie « quart désertique ». Il n'est pas nécessaire d'être un érudit dans les domaines de la religion et de la mythologie pour dresser l'oreille à ce nom. L'isolement est l'un des éléments dominants de toute activité spirituelle. Irem est donc une porte, un portail, qui débouche sur le néant. Les magiciens arabes cherchèrent à travers Irem, dans le quart désertique, le passage méditatif et rituel dans le néant, l'infini et le vide, qui va de pair avec l'effacement de son propre être, but ultime du soufisme et des Muqarribuns.

Néanmoins, toutes ces connaissances ne sont qu'une représentation lointaine et de petits

fragments de la vérité. Que derrière les portails passant au travers de la réalité guette bien plus que le néant divin, certaines personnes assaillies par des visions ont pu le reconnaître, et toutes durent payer le prix fort pour cette connaissance acquise. Dans de nombreux écrits, on trouve des traces de telles prises de conscience de la *noirceur* du monde. Les indices de certains mystiques Arabes relatifs aux piliers d'Irem ne sont de toute évidence pas des éléments de construction en pierre de la ville imposante, mais ses habitants, les Grands Anciens en forme de tonneau. Ces Anciens venaient du *dehors*. Quelle que soit la signification de ce « dehors », que les magiciens ont compris lors de leurs explorations sur la signification réelle du Coran, il est clair que ces êtres et leur ville ne sont pas de ce monde.

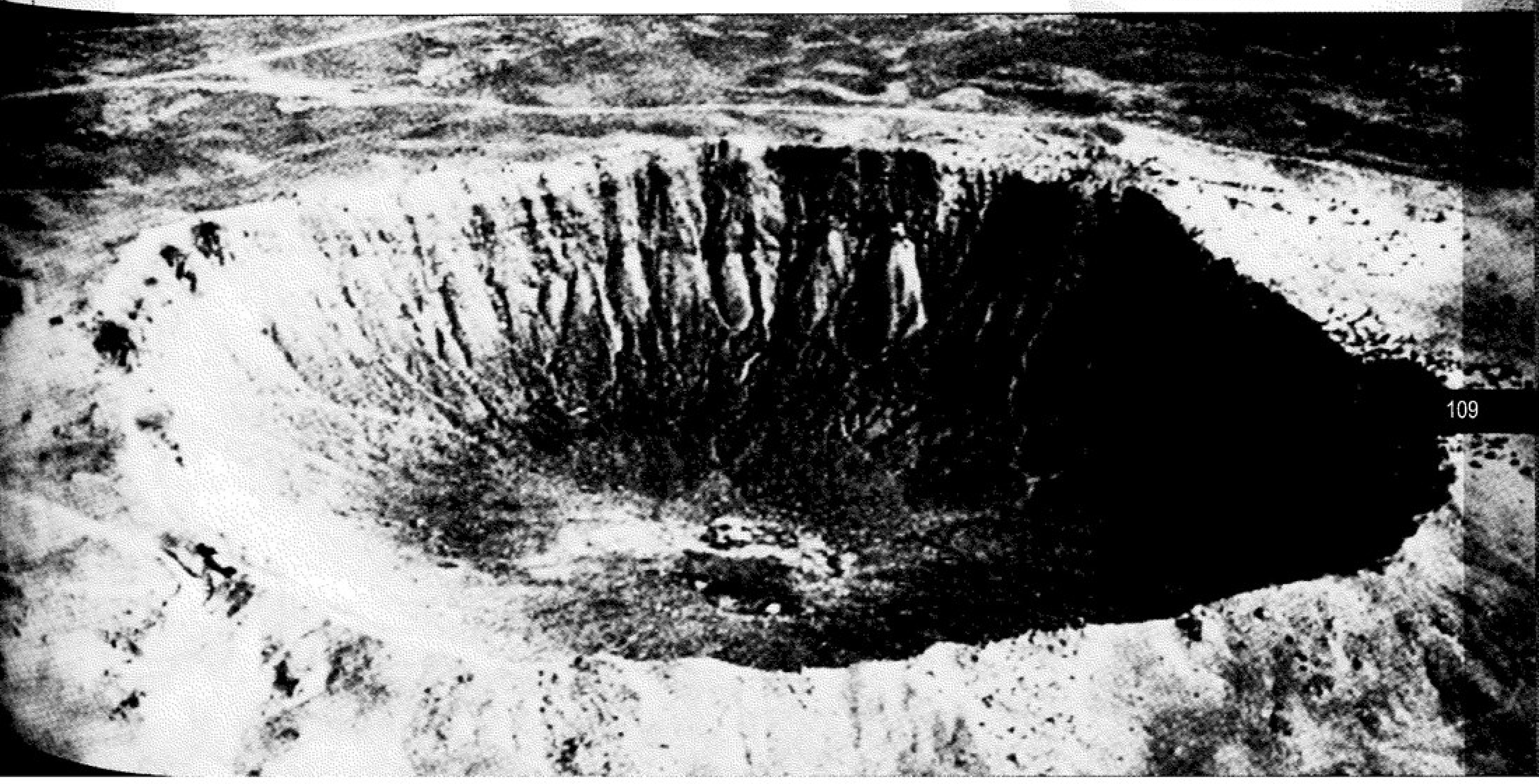
Dans le *Livre d'Eibon*, on trouve des récits d'un Grand Espace Blanc, une dimension étrangère ou un pont entre les dimensions, entre des lieux et des temps séparés par une distance inconcevable. Des entrées à cet espace se trouveraient en Chine (ou en Mongolie ?) et dans le sud de l'Arabie ; des portes impressionnantes, conduisant dans un gouffre aux dimensions abyssales, au bout duquel s'ouvre l'espace glacial. On ne sait pas si les Anciens ont créé le Grand Espace Blanc pour voyager dans l'univers ou s'ils l'ont découvert lors de leurs voyages. Néanmoins, on peut supposer que le nom « quart désertique », les indices concernant les Anciens dans la magie arabe, et la connaissance des magiciens concernant des lieux lointains, des voyages dimensionnels et le passage dans un autre monde convergent vers un seul point : sous le Rub-al-Khali se trouve le Grand Espace Blanc (ou tout du moins l'un de ses accès importants). Au-dessus d'une porte d'Irem se serait trouvée jadis une main de pierre, qui saisissait l'artéfact nommé clé d'argent. Avec cet artéfact puissant, les entraves du temps et de l'espace se volatilisaient. Cette porte était sans aucun doute autrefois l'accès dans le Grand Espace Blanc.

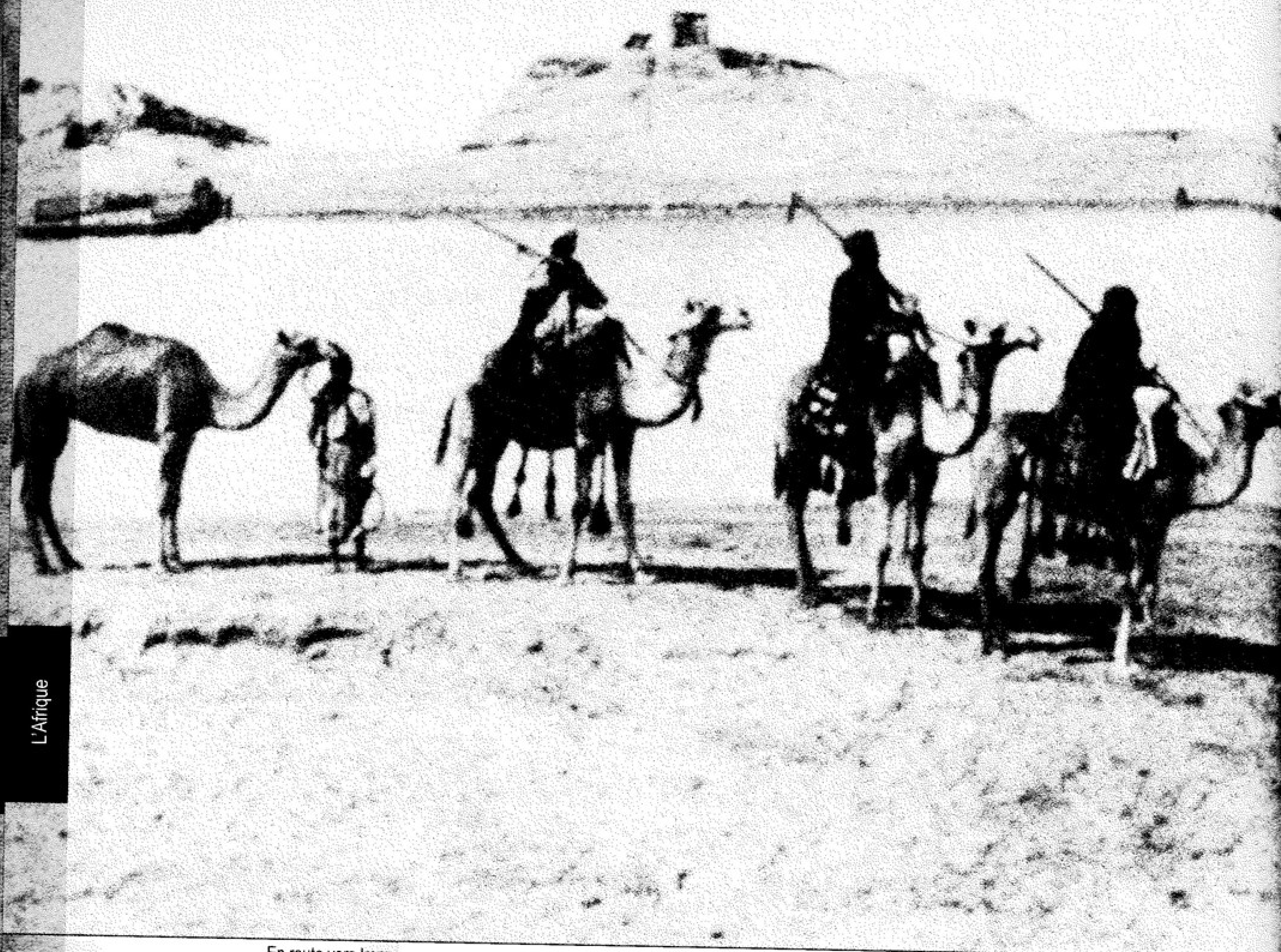
Certaines sources affirment que les adeptes du Grand Ancien Shudde M'ell auraient construit jadis Irem et que, lorsque ceux-ci ne satisfirent plus ses désirs, il détruisit la ville. Il est cependant probable qu'Irem ait été construite dans les temps ancestraux, sous la direction des Anciens par les effroyables Shoggoths ; les histoires de djinns horribles peuvent y tenir leur origine.

Irem était probablement un poste important dans les guerres des Anciens contre les Shoggoths, les engeances étoilées de Cthulhu et enfin les Mi-Go. Mais à la fin des guerres, les Anciens durent se retirer dans le sud de la Terre, dans leur grande ville de l'Antarctique (voir l'article p. 234). Irem fut totalement détruite (peut-être par les Mi-Go). Cette destruction est l'origine réelle des récits du déclin d'une ville splendide et monumentale dans le Rub-al-Khali. Dans les mythes et les légendes des humains, l'annihilation de la ville des Anciens se mêle à l'histoire des Aads, qui construisirent leur propre ville sur les ruines d'Irem, profondément enfouie dans le sable.

La nouvelle Irem n'était cependant qu'une imitation lointaine de ce labyrinthe de pierre monumental des Anciens, qui témoignait des millénaires auparavant dans le Rub-al-Khali de la puissance de cette race étrangère. Les Aads trouvèrent des traces de la civilisation disparue, et outre des fragments des *Manuscrits Pnakotiques*, ils avaient des maîtres d'apprentissage qui n'étaient pas de ce monde. Le Grand Espace Blanc représentait une faille dans la réalité, dans le temps et l'espace ; et les élus pouvaient percevoir dans les murs d'Irem le murmure de dieux ancestraux, entités étrangères et démons. Abdul Alharzed ne l'avait-il pas également appris lorsqu'il séjourna dans la ville ? N'a-t-il pas acquis à Irem bon nombre de ses connaissances concernant les entités ancestrales, qu'il écrivit dans l'infâme

Cratère du Rub-al-Khali





En route vers Irem

Necronomicon ? Il y aurait même rendu possible le passage de certains serviteurs des Grands Anciens sur Terre. Mais Alharzed n'est pas le seul à avoir entendu les chuchotements à Irem. Hassan ibn Abbas a également été à Irem et à son retour, il écrivit le bouleversant livre *Dreams of the Circle.* Il déclara avoir entendu les voix provenant de l'une des grandes tours d'Irem, après y être arrivé par hasard lors d'un voyage dans le désert, détroussé et proche de la mort. Ludwig Prinn, auteur de *Les Mystères du Ver*, séjourna manifestement à Irem un certain temps. Le puissant magicien Nephren-Ka aurait été l'élève il y a des millénaires à Irem de Nyarlathotep en personne, avant d'aller en Égypte et de propager cruellement en contrepartie sa croyance. Il est prouvé que certaines personnes particulières furent littéralement attirées par ce lieu et la connaissance qu'il était possible d'y acquérir.

Cette connaissance resta probablement en grande partie ignorée des Aads qui érigèrent leur ville sur les ruines de l'ancienne. Les Anciens ne leur parlaient que pour leur donner des informations détaillées concernant les rituels sombres et extrêmement complexes. Irem fut une ville de culte importante et Friedrich W. von Junzt rapporta dans son livre *Von Unaussprechlichen Kulten* les larges chemins de pèlerinage qui menaient à la ville des Aads. Si les Aads justifiaient leurs richesses et leur pouvoir par l'alliance avec ces chuchotements que les élus de leur peuple entendaient, cela ne tenait pas vraiment à la vénération et à l'adoration des Anciens. Dans leur ville de l'Antarctique, ces derniers réussirent à bannir quelque chose dans une sorte de piège dimensionnel, une chose d'une puissance et d'une force inconcevable, même pour les Anciens. Ce dieu inconnu, dont la force voulait les entraîner dans le combat contre les Mi-Go, ne pouvait pas être contrôlé. Ils réussirent à grand-peine à l'emprisonner. Sa prison est similaire au Grand Espace Blanc et certains de ses angles non euclidiens atteignent la zone sous le Rub-al-Khali. Les rituels enseignés aux Aads par les Anciens étaient nécessaires pour empêcher au dieu inconnu de défaire ses liens entre les dimensions et d'entraîner la Terre à sa perte.

Mais un jour, un prêtre noir arriva chez les Aads, et dans ses yeux semblait se refléter une faible lueur des étoiles. L'inconnu introduisit de nouveaux dieux, le culte de Cthulhu et le culte de Nug et Yeb. Les Aads oublièrent leurs anciens dieux, négligèrent leurs anciens rites et se tournèrent vers d'autres pratiques. La litanie noire de Nug et Yeb, gravée sur l'un des murs en pierre d'Irem, constitue une preuve irréfutable de cette transformation qui s'y était opérée. Il se déversa sans aucun doute sur la région et au-delà, depuis Irem, divers cultes

Irem dans les histoires de H. P. Lovecraft

- History and Chronology of the Necronomicon (Histoire et Chronologie du Necronomicon)
- The Nameless City (La Cité sans nom)
- The Call of Cthulhu (L'appel de Cthulhu)
- Through the Gates of the Silver Key (À travers les portes de la clé d'argent)

sanguinaires. Le dieu inconnu réussit alors à passer un petit bout de sa masse, un animiculus, à travers une fente de son piège dimensionnel dans le Grand Espace Blanc. Cela entraîna un choc magistral de l'espace qui précipita Irem dans le gouffre et annihila les Aads. Depuis lors, de plus en plus de semences du dieu inconnu pénètrent dans le Grand Espace Blanc car personne n'est plus là pour effectuer les anciens rites. Les murs intangibles de l'espace pourraient céder à tout moment sous la contrainte, et le malheur s'abattrait alors sur le monde des humains…

Une autre partie de la ville semble également vouloir détruire le Grand Espace Blanc. Dans *Eltdown Shards,* on trouve des indices n'attribuant pas le cratère de Wabar à un hasard cosmique mais à des attaques ciblées de l'enveloppe du Grand Espace Blanc. Les puissances à l'œuvre ayant provoqué cet effondrement restent cependant dissimulées.
Si la science réussit un jour à déterminer l'origine de ces météorites qui s'abattent sur le Rub-al-Khali, elle constatera que leur voyage commence dans l'espace froid, dans la constellation du taureau. Là-bas séjourne l'Innommable, ce Grand Ancien dont le nom ne doit pas être prononcé. Quand Hastur réussira-t-il à détruire le Grand Espace Blanc et précipiter ainsi non seulement la Terre, mais également Cthulhu et son engeance, dans le vide interstellaire ? Ce serait alors le début d'un combat cosmique qui mettrait le feu à l'univers. L'un de ces énormes morceaux de pierre qui annoncent la fin du monde est peut-être déjà en route vers la Terre…

De vaillants aventuriers sur la route d'Irem

L'évidence est l'ennemi du fantastique. Il existe concernant Irem une diversité incroyable d'histoires, auxquelles le Gardien peut se raccrocher ; mais il a ici assez de liberté pour y introduire ses propres idées. Irem, ce lieu central du mythe, est merveilleusement adapté. Un monde de jeu n'est pas uniquement constitué de la répétition de certains éléments toujours mentionnés pour les diverses aventures dans lesquelles sont empêtrés les personnages. Les investigateurs peuvent ainsi trouver le nom d'Irem dans des livres, entendre parler des cultistes de cette ville ou se retrouver sur la trace des Aads dans les ruines sombres. Si les aventuriers rencontrent toujours et encore des indices concernant Irem, cela confirmera ce qui a pu apparaître fortuit et négligeable. Les personnages oseront peut-être alors tenter une expédition à Oman pour résoudre le mystère de la ville maudite.
Il faut naturellement prendre en compte le fait que les vestiges d'Irem ont été officiellement découverts en 1992. Dans les années 1920, même l'ancienne route des caravanes, la route d'Ubar, était inconnue à Oman. Cela ne signifie pas que les aventuriers malins ne pourront pas la repérer. Les personnages peuvent prendre connaissance des nombreuses expéditions à Oman, à la recherche de l'« Atlantis du sable », en entendant parler des collègues de l'université de Miskatonic ou en lisant les journaux ; ils peuvent demander un soutien financier pour monter une telle expédition ou même être invités à l'une d'entre elles. Leur intérêt peut cependant être éveillé par des fraternités préservant des entités ancestrales, des cultes opérant dans l'ombre ou des organisations secrètes qui regardent d'un mauvais œil les projets expéditionnaires et envoient quelques émissaires à Oman.
À Irem, enfin trouvée, ils ne trouvent certes aucun artéfact ou livre ni technologie extraterrestre, mais le Grand Espace Blanc fait d'Irem un lieu dans lequel la réalité est particulièrement perméable au mythe. Celui qui entend les murmures à Irem obtiendra une grande compréhension du mythe, si tant est que son esprit n'en soit pas brisé. Il sera même peut-être capable d'entendre l'appel désespéré des Anciens, qui implorent la reprise des anciens rituels devant empêcher le déchaînement du dieu inconnu. À moins que ce ne soit l'appel des semences de cet être qui pousse vers l'extérieur…

Si une expédition devait creuser trop profondément, les traces de la ville des Anciens seraient découvertes ; mais après la destruction par les Mi-Go, on ne trouve pas grand chose de plus que des pierres titanesques sauvagement jetées pêle-mêle. Les pierres ne sont visiblement pas naturelles ; il y a des traces de tours et de créneaux, de balustrades et de rues, de chambres et de toits. Celui qui ose descendre dans les profondeurs de la ville engloutie arrive dans des chambres de dimensions imposantes ; et s'il n'est pas victime des Shoggoths qui guettent dans l'obscurité, il sera attiré par le Grand Espace Blanc. Et la mort, qui empêche que ce fou ne voie en face le centre de l'univers du sultan des démons, est miséricordieuse.



L'histoire d'Irem

Il y a 400 millions d'années : Les Anciens fondèrent les premières colonies sur la terre ferme, L'une des plus anciennes est Irem, construite avec l'aide des Shoggoths.

Il y a 350 millions d'années : Lors du combat contre Cthulhu et son engeance, Irem est menacée. Un écroulement du Grand Espace Blanc survint presque, ce qui aurait sonné l'avènement de la fin du monde. La paix entre les Anciens et Cthulhu met fin à la guerre, et les Anciens reconstruisent Irem.

Il y a 250 millions d'années : Lors de la guerre contre la race esclave des Shoggoths, une grande partie d'Irem est à nouveau détruite.

Il y a 160 millions d'années : Après des éons de dégénération et avec leurs serviteurs démunis, les Anciens ne peuvent s'opposer que faiblement aux attaques des Mi-Go, arrivés sur Terre depuis Yuggoth. Irem est définitivement détruite. Les Anciens se retirent de plus en plus au sud, jusqu'à être emprisonnés par la glace dans leur dernière grande ville en Antarctique.

Il y a 5 000 ans : Le petit peuple des Aads découvre les vestiges d'Irem et construit une ville sur ses ruines. Il découvre entre autres des parties des *Fragments Pnakotiques* et depuis les profondeurs du Grand Espace Blanc sous Irem, des voix d'au-delà du temps et de l'espace lui inculquent des rituels monstrueux.

Il y a 4 000 ans : Irem est devenue une puissante ville de culte, faisant régulièrement des victimes humaines en masse.

Il y a 2 000 ans : Dans les écrits, un prêtre noir apportant aux Aads le culte de Cthulhu est mentionné. Les Aads oublient les rites établis des Anciens et vénèrent, outre Cthulhu, Nug et Yeb.

300 après J.-C. : Une catastrophe se produit à Irem. Une petite partie du dieu inconnu emprisonné dans un piège dimensionnel par les Anciens de l'Antarctique, réussit à passer dans le Grand Espace Blanc sous le Rub-al-Khali. Irem est précipitée dans l'abîme.

1992 après J.-C. : Les ruines d'Irem sont officiellement découvertes. Cependant, les chercheurs ne fouillent que les vestiges de la ville des Aads. Les restes de la ville monumentale des Anciens, située en dessous, restent dissimulés.

Dans le royaume des reines noires

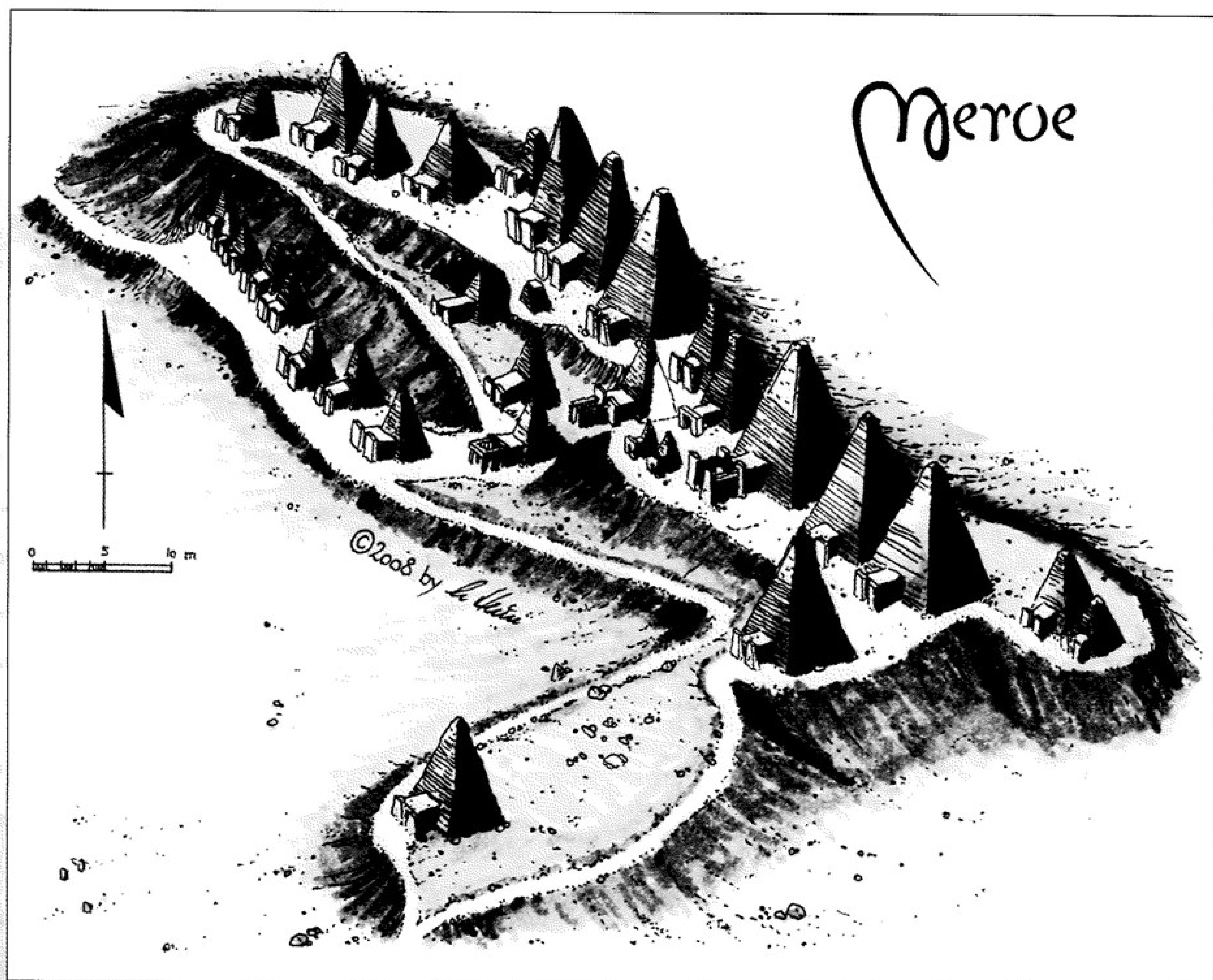
Les pyramides nubiennes de Méroé

« Dans notre âme, nous sommes plus blancs que le plus blanc d'entre vous. »

Candace noire d'Alexandre le Grand, d'après Pseudo-Callisthène

L'histoire de Méroé est une histoire de pouvoir, d'archétypes et de chats ; et c'est bien sûr une histoire de pyramides. Une partie de cette histoire commence il y a à peine deux cents ans avec un véritable trésor : en 1821, un aventurier et savant italien du nom de Giuseppe Ferlini participe à une expédition ottomane en amont du Nil, dans une région correspondant en grande partie au Soudan actuel. Dans les temps anciens (et jusqu'au XXe siècle) les noms comme Nubie, Koush, et même « Éthiopie » en référence au grec ancien (« Ceux aux visages brûlés ») résonnaient. La région concernée commençait (et commence) quelque part entre la première et la deuxième cataracte du Nil (près de la frontière actuelle entre l'Égypte et le Soudan) et s'étendait jusque dans le cœur de l'Afrique noire. Entre la cinquième et la sixième cataracte, Ferlini découvrit les vestiges d'une ancienne capitale avec des champs de pyramides, qui avait donné son nom à un royaume entier de l'Antiquité : Méroé.

Dans la première moitié du XIXe siècle, il était encore habituel, même pour les savants, d'effectuer les fouilles avec des explosifs plutôt qu'avec des pelles, peu importe les reliques irremplaçables qui pourraient être ainsi détruites. Ferlini eut de la chance lors de son procédé brutal : il transforma certes la pyramide de la reine méroïtique Amanishakhéto en un amas de pierres, mais il y trouva en 1834 de précieux bracelets, chaînes, colliers et chevalières de confection exquise. Leur vente aux maisons princières d'Europe s'avéra cepen-





Les pyramides de Méroéa

dant problématique car aucun expert (blanc !) de l'époque ne croyait à l'évidence qu'une culture noire soit capable d'une telle habileté. Il fallut quelqu'un de très sagace, ou d'extrêmement excentrique comme le roi Louis Ier de Bavière (grand-père du roi de conte de fées) pour acquérir tout de même les bijoux apparemment « contrefaits ». Des bijoux d'un pays rempli de pyramides et de dieux étrangers, un pays dans lequel le serpent, le chat et le lion jouent un rôle particulier.

Les « Éthiopiens » d'Hérodote étaient des personnes à la peau sombre, qui érigèrent dans une région appelée Nubie par les auteurs classiques, et Koush par les Égyptiens et la Bible, plus de pyramides que les pharaons de toutes les dynasties réunis. Bon nombre d'entre elles se trouvent dans plusieurs champs de pyramides, à trois miles des ruines de la ville antique de Méroé, capitale d'un royaume dans la phase finale du pouvoir koushite (entre 300 avant et 300 après J.-C. environ). La ville antique se trouvait sur la rive est du Nil et comprenait trois régions. Dans la ville royale, jadis entourée d'un mur, se trouvaient des palais, des bâtiments administratifs et même des thermes de style classique. Un peu plus à l'écart, plus éloigné du Nil, s'étendait un complexe de temples. Un grand temple consacré à Amon était orienté dans la direction du soleil levant ; autour de lui se trouvaient plusieurs petits temples, parmi lesquels celui du dieu lion qui possédait une signification particulière. Les habitations de la plèbe de Méroé se regroupaient légèrement au nord des temples et des palais. Les trois nécropoles de la ville étaient encore plus éloignées du Nil, à environ cinq kilomètres à l'est des zones habitées.

Le plus ancien de ces sites funéraires est le dénommé cimetière sud, comportant au moins trois rois, six reines et environ deux cents autres Éthiopiens. Plus de cinquante structures ont aujourd'hui encore clairement une forme pyramidale. Dans une étroite vallée en courbe plus au nord, on trouve le cimetière nord, d'origine un peu plus récente. Ici reposent environ trente souverains. Un troisième champ funéraire plus proche des ruines de la ville est, tout comme cette dernière, bien plus détruit.
Les deux champs de pyramides les mieux conservés éveillent chez l'observateur le sentiment de se trouver sur une autre planète. Les trois cimetières et les vestiges de l'ancienne ville avec ses bains et ses restes de temples forment l'un des plus grands sites archéologiques du monde. Sur environ un quart de kilomètre carré, se trouvent neuf cents tombeaux significatifs, dont deux cents pyramides.

Les pyramides nubiennes sont plus petites que leurs ancêtres égyptiennes, la plupart mesurent entre dix et trente mètres. La plus haute, malheureusement en partie détruite, a cependant été estimée à soixante-quatre mètres. Contrairement aux pyramides égyptiennes, les tombeaux de Koush sont bien plus pentus et leurs chambres funéraires ne sont en général pas dans, mais sous la structure impressionnante. Celle-ci se compose principalement de remblais, avec un extérieur en pierre naturelle brute ou en tuiles, parfois en terrasses, parfois lisse. Sur le côté est de la pyramide alignée avec précision, on trouve le temple funéraire souvent orné d'une avancée constituée de deux pylônes reliés l'un à l'autre, qui de loin ressemblent à un grand « H ». Des représentations et écritures exotiques indi-

« Au-dessus d'Éléphantine, on trouve déjà des Éthiopiens ; ils occupent même une moitié de l'île […], et les Égyptiens l'autre moitié. Attenant l'île, est un grand lac […]. Quand vous l'avez traversé, vous rentrez dans le Nil, […] ; de là, quittant le bateau, vous faites quarante jours de chemin le long du fleuve ; car, dans cet espace, le Nil est plein de rochers pointus […]. Après avoir fait ce chemin en quarante jours de marche, vous vous rembarquez dans un autre bateau et vous naviguez douze jours ; puis vous arrivez à une grande ville appelée Méroé. »

Hérodote II, 29
(traduit du grec par Larcher, Charpentier, 1850)

« Que les nomades du désert de l'est fondassent jadis [à Méroé] un empire n'est pas plus surprenant que le fait que les descendants d'un peuple qui domina le monde sur les plans matériel et intellectuel soient les fellahs [égyptiens] actuels. »

Francis Llewellyn Griffith, archéologue britannique, 1909

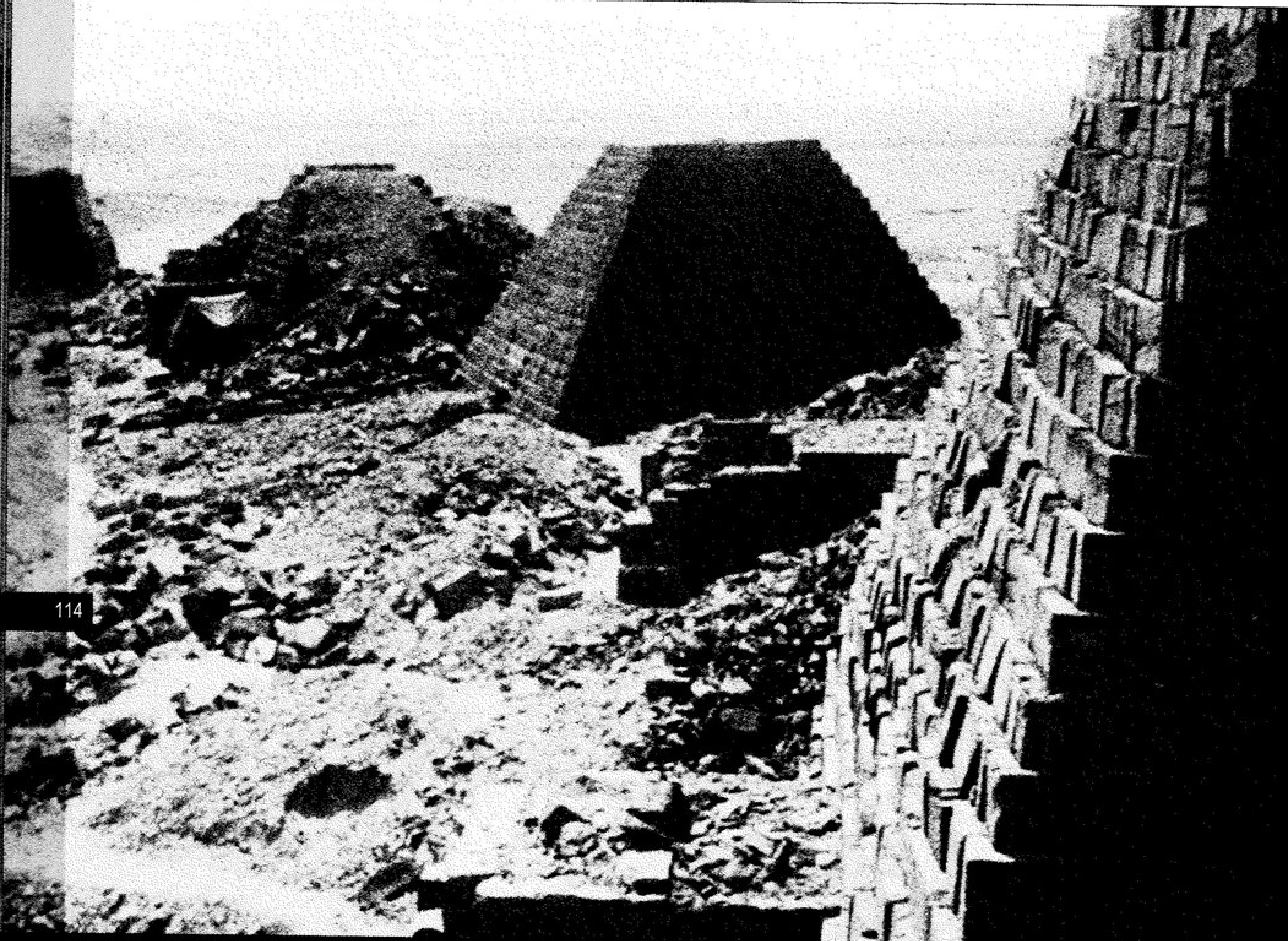
quent l'importance de la personne enterrée. Les plus grands secrets et les trésors les plus précieux reposent sous terre ; en fait, pas si profondément et assez faciles à déterrer. Un escalier normalement comblé après la sépulture, à l'est de la pyramide, conduit vers une à trois chambres funéraires souterraines. Les cadavres (parfois seulement les cendres) ainsi que les bijoux confectionnés pour la sépulture peuvent être trouvés ici. On peut également faire état de quelques victimes humaines isolées. Puisque les pilleurs de tombe supposaient dans le style de Ferlini que les trésors se trouvaient la plupart du temps dans les structures au-dessus du sol (seul Ferlini a eu de la chance avec cette supposition), certaines des vraies chambres au trésor sont restées intactes jusque dans un passé très récent. Ainsi, il n'y a pas que les scientifiques sérieux qui devraient s'intéresser aux pyramides de Méroé.

Ce fut surtout la prétention blanche qui retint les chercheurs pendant plus d'un siècle de considérer la Nubie autrement qu'une « extension » du royaume des pharaons et de l'examiner en détail. En 1888, un lexique renommé persistait à dire que la culture méroïtique était seulement « une copie de l'Égypte ».

Le premier savant qui étendit sérieusement ses études égyptologiques à la Nubie fut le professeur berlinois et protégé de Humboldt, Carl Richard Lepsius (1810-1884). De 1842 à 1846, Lepsius dirigea une expédition prussienne dans la région, et publia les résultats à partir de 1849 sous le nom de *Monuments d'Égypte et d'Éthiopie* (titre original : *Denkmäler aus Aegypten und Aethiopien*). D'excellentes relations avec Mehmet Ali, le vice-roi d'Égypte, lui permirent d'acquérir plus de quinze mille artéfacts pour la cour de Berlin (certains articles contemporains parlent de soixante chargements de bateaux). À partir de cette période, non seulement les souverains bavarois, mais également les Prussiens, peuvent se targuer de posséder des valeurs antiques du Nil.

Après Lepsius (hormis quelques visites du curateur du British Museum, E. A. Wallis Budge), le calme régna pendant un demi-siècle autour des ruines du royaume de Méroé. Ce fut le chercheur américain, titulaire d'un doctorat en égyptologie, le futur professeur James Henry Breasted (1865-1935), qui le premier osa deux attaques scientifiques systématiques concernant le royaume classique des pharaons. Outre à Yale, Breasted fut formé à Berlin, où il obtint son doctorat en 1884. C'est pourquoi des photographes allemands, entre autres, l'accompagnaient lors de ses explorations. En fait, les quelque mille cinquante-cinq photographies sont peut-être le plus grand trésor de cette campagne, que le chercheur américain terre-à-terre, totalement désintéressé des « vrais trésors », ramena avec lui à Chicago, sa terre natale.

Peu après Breasted, un deuxième Américain explora la région, à cette époque sous contrôle anglo-égyptien. Entre 1913 et 1923, George





Les chemins de fer viabilisent le continent africain

Andrew Reisner, représentant des établissements scientifiques des États-Unis de Boston et Harvard, prouva que dans la Koush antique, une civilisation indépendante avait existé. Cependant, contrairement à Breasted, qui avait clairement affirmé en 1916 que cette culture avait été fondée par des « personnes brunes », les anciens Koushites de Reisner (comme pour de nombreux chercheurs avant et après lui) furent décrits à tort comme blancs pour des raisons idéologiques.

Au cours du temps et grâce à la construction des réseaux ferrés, la Nubie fut plus accessible au XX[e] siècle, si tant est que l'on sût où se trouvait ce qui était à découvrir. En 1926, les pyramides de Méroé reçurent la visite motorisée de l'aventurier le plus imprévisible de son temps : László Almásy (1895-1951). Almásy était aviateur et pilote de l'armée de l'air hongroise lors des guerres mondiales, fana de voitures, coureur et surtout voyageur expérimenté du désert. Ses nombreux mérites pour l'exploration de l'Afrique du Nord seront cependant ternis par le fait qu'il se mit au service, pendant la deuxième Guerre Mondiale, de l'Afrikakorps de Rommel. Pour les alliés de la région, il devint un ennemi, même s'il forçait toujours le respect. « A nazi, but a sportsman! » (Un nazi, mais un sportif !) jugeaient les Britanniques. Le grand public ne connait cependant aujourd'hui cet homme, qui en 1926 traversa la Nubie avec une voiture de course autrichienne Steyr, que sous le nom de « patient anglais ».

La science moderne considère jusqu'à ce jour l'Afrique comme le berceau de l'humanité. Dans la région correspondant au royaume de Méroé, les archéologues ont prouvé l'existence d'une histoire de plus de soixante mille ans, et des fixations en tuiles faites de torchis qui remontent au moins à dix mille ans en arrière. Pour les anciens Grecs, il est même établi que les Éthiopiens furent les premiers êtres humains. Diodorus Siculus relate de plus que les Éthiopiens étaient les réels fondateurs de la civilisation égyptienne, et il met en avant leur piété et leur proximité avec les dieux. Dans tous les cas, il y a « toujours » eu un centre culturel important dans la région nubienne, qui rivalisait avec celui des pharaons de Thèbes et de Memphis ; et cette concurrence fut rarement pacifique.

Tout comme l'histoire égyptienne, celle de la Nubie possède des coupures dues à des dominations étrangères et des dénommées périodes intermédiaires. Le premier royaume, et ainsi la première culture développée d'Afrique noire, dont nous avons connaissance est le royaume de Kerma, formé en 2 500 avant J.-C. environ. Les ruines de la métropole du même nom, dont les cimetières regroupent à eux seuls des dizaines de milliers de tombeaux, se trouvent à proximité de la troisième cataracte du Nil. Lorsque le royaume des pharaons se fut consolidé vers 1 500 avant J.-C., la Nubie fut conquise et intégrée sous le nom de province de Koush dans l'empire. Les chats furent probablement emmenés comme animaux de compagnie et butin de guerre. L'existence de Koush comme province de l'empire égyptien dura jusqu'à la fin de son « Nouveau royaume ». Au plus tard vers 700 avant J.-C., une Koush indépendante vit le jour au pied de la montagne sacrée Gebel Barkal à Napata (près de l'actuelle Karima) et asservit à son tour l'Égypte. Lors de la 25[e] dynastie, il y a donc bien eu un pharaon noir, et le Pharaon Piye fut le premier souverain depuis huit siècles inhumé dans une pyramide. Cette nécropole se trouve près d'El-Kurru, à environ treize kilomètres de l'ancienne capitale koushite Napata.

Lorsque l'Égypte redevint indépendante vers 660 avant J.-C. avec l'aide des Assyriens, le cœur du royaume koushite continua d'exister. Il n'atteignit une nouvelle apogée qu'en 300 avant notre ère. Bien au-delà de la cinquième cataracte, près de la future Khartoum, naquit la métropole de Méroé et ses sites funéraires. L'influence de l'Égypte déclina de plus en plus et le royaume africain sortit de l'ombre. Vers 150 avant J.-C., les Méroïtes développèrent même leur propre écriture, qui n'a pas encore pu être décryptée à ce jour.

« Méroé, royaume de l'ancienne Éthiopie, s'étendait depuis la grande courbure du Nil jusque dans les montagnes abyssines. La ville M., dont on peut encore voir les ruines (vestiges de temples et deux groupes de pyramides) dans le Dar Schendi, était le centre de ce pays commercial et religieux qui dominait de nombreux peuples noirs. »

Meyers Konversationslexikon (*Guide de conversation Meyers*),1888

Victoire sur les Nubiens, représentée sur le coffre de guerre et de chasse de Toutankhamon



D'après la Bible, dans le pays de Koush, se trouvaient de l'or, des esclaves et des marchandises exotiques du cœur du continent noir, comme de l'ivoire par exemple. Aujourd'hui, on suppose également que la cité d'or légendaire est sur la mer Rouge, près de Méroé. Des traces de fonderies de fer développées de façon indépendante furent retrouvées, même si le titre honorifique précédent de « Birmingham de l'ancienne Afrique » (A. H. Sayce, 1912) fut peut-être quelque peu exagéré. En réalité, la fonderie et le forgeage du fer en Afrique noire était principalement du domaine des solitaires errants et énigmatiques que l'on considérait comme de grands magiciens.

L'apogée de l'époque méroïtique était-elle liée à la conquête de l'Égypte à son début par Alexandre le Grand ou due au fait que le centre du royaume était enfin arrivé en Afrique noire au terme de son long voyage ? Les souverains de Méroé commercèrent dans tous les cas d'égal à égal avec les diadoques d'Alexandre, les Ptoléméens. Même l'Empire Romain qui, peu avant le tournant de l'époque, avait l'Égypte en sa possession, échouait dans ses tentatives d'asservissement du grand royaume noir du Nil. Rome dut finalement conclure un accord de paix.

« Soit salué, Toi, Apédémak [...]. Lion du sud, fort par son bras, Grand Dieu qui vient vers celui qui T'appelle. Qui porte le secret, caché dans Ton être, sans qu'il soit vu par aucun œil. [...] Qui crée la nourriture pour tous les humains, et en lui son nom « éveillant sain et sauf ». Qui projette Ton souffle brûlant contre Ton ennemi [...]. Qui tue Ton ennemi avec [indéchiffrable]. Qui punit tous les sacrilèges envers Lui. »

Hymne au dieu lion Apédémak de Musawwarat es-Sufrah, vers 200 avant J.-C.

Deux divinités dominèrent la vie des Koushites dans le royaume méroïtique. Seul celui qui nie la ligne de rupture entre l'Égypte et l'Afrique noire peut voir ces entités comme de simples variantes des dieux égyptiens, même si leurs origines partagent les mêmes racines. Ainsi, le dieu Amon, qui jouissait à Koush de la plus grande estime, était également la divinité supérieure du royaume des pharaons. Cependant, dans son sanctuaire de Gebel Barkal, la « montagne pure », entre la troisième et la quatrième cataracte, Amon prit dans la croyance des gens une forme de bélier, probablement l'image d'une divinité nubienne ancienne oubliée, une divinité que l'on supposait vivre dans ces montagnes (sacrées également pour les Égyptiens). L'Amon de Gebel Barkal fut caché du regard du monde et représenté assis dans une grotte. La montagne même devait symboliser le serpent de la Terre, une représentation qui semblait être répandue à l'ensemble de l'humanité ; référence aux hommes-serpents du royaume légendaire préhistorique (ou plutôt pré-humain) de Valusie ? Les fouilles de la montagne pure étaient en tout cas l'un des projets principaux de l'expert en Nubie George Reisner ; les travaux commencèrent en 1916 et continuent à ce jour.

Avec l'apogée de Méroé, un deuxième dieu supplanta néanmoins Amon, le « bélier aux cornes recourbées ». Apédémak, dieu de la guerre et de la fertilité, était le maître de Méroé. Le grand royaume nubien trouva enfin lui aussi son centre spirituel avec la construction de son sanctuaire principal à Musawwarat es-Sufrah, sur la sixième cataracte du Nil.

Apédémak (Ipr-mk en méroïtique), divinité d'Afrique noire sans équivoque, un dieu de la guerre, pouvait également symboliser la fertilité. La plupart du temps, il était représenté avec une tête de lion, ainsi qu'avec un arc et un carquois, ce qui le fit parfois confondre avec le dieu Miyisis (ou Mahes) de l'Égypte ancienne, fils de la déesse chat Bast. Dans les bas-reliefs de son temple, Apédémak est également représenté sous forme humaine en habits de cérémonie avec trois têtes de lion, ou sous forme de serpent à tête de lion. On sait qu'il avait une compagne, mais son nom ainsi que sa représentation sont tombés dans l'oubli. Miau ou Myeo ?

La structure classique des cultures de l'Afrique noire prend souvent ses racines dans les droits, devoirs et privilèges du sexe, de

l'âge, de la couche sociale et des sociétés secrètes, traditionnellement établis, protégés et dictés par de puissants tabous, ainsi que dans une royauté centralisée et patriarcale (comme par exemple en Égypte). Le pouvoir du roi était limité. En tant que faiseuses de rois, les mères, les candaces, avaient une grande influence. Elles étaient d'une part considérées comme compagnes du dieu Amon, mais vouaient d'autre part également un culte au dieu lion, qui semble avoir beaucoup veillé sur les familles royales de Méroé. Apédémak était considéré comme l'origine de la dignité royale et le lion était l'animal héraldique de la dynastie des souverains. De vrais lions furent domestiqués par les rois et les reines, et les grands chats furent de plus vénérés dans certains temples comme des divinités.

Les souverains ayant souvent de nombreuses femmes et un nombre de descendants en conséquence, l'importance des candaces dans la succession royale était de taille. D'ailleurs, le pouvoir exécutif du pays reposait souvent de fait dans leurs mains. Un grand nombre de femmes régnèrent officiellement en tant que reines, érigèrent des temples d'importance et menèrent des guerres avec succès. Même contre Rome…

Les reines noires du Nil avaient donc sans l'ombre d'un doute un pouvoir sur Terre. En tant que compagnes des dieux, elles disposaient également de dons spirituels, et étaient les gardiennes de rituels secrets. Peut-être s'y connaissaient-elles même en magie noire ? Malgré toutes les interprétations contraires des théologiens modernes, des traductions anciennes de la Bible (qui mentionnent le pays de Koush et ses candaces) insistent sur le fait que Moïse lui-même avait une femme koushite (et « nègre »), fille de prêtre, au grand mécontentement de nombreux Israélites attachés au dogme ! Moïse reçut-il de l'aide de l'un des centres religieux prééminents en Afrique lors de son affrontement avec le royaume des pharaons ? Cela éclairerait alors d'un tout autre angle ses miracles et les fléaux égyptiens…

Bien que l'histoire de l'apogée nubienne indique clairement que la culture se porte mieux en temps de paix et de commerce plutôt qu'en temps de guerre et de discorde, la région actuellement au sud du Soudan est une région du monde dans laquelle une compulsion étrange fait s'affronter les peuples depuis des temps immémoriaux ; hommes contre femmes, blancs contre noirs, religion contre religion. Chaque conflit en soi semble avoir des causes tout à fait logiques ; mais cette logique s'élime lorsque l'on considère que les combats avérés dans cette région commencèrent il y a au moins quatre mille cinq cents ans et ne sont toujours pas terminés aujourd'hui.

Au XIXe siècle, la Nubie était à nouveau sous l'influence de l'Égypte, et l'Égypte fut elle-même contrôlée au point culminant de l'ère coloniale par la Grande-Bretagne. La révolte Urabi se produisit en Égypte en 1879 mais fut rapidement maîtrisée. Cependant, ce n'était qu'une escarmouche : entre 1881 et 1889, une rébellion bien plus dangereuse se développa depuis la Nubie, entrée dans l'histoire sous le nom de soulèvement du Mahdi. « Mahdi » désigne le messie d'un mouvement religieux, le traditionnel Jésus de Nazareth et les descendants du prophète Mahomet du Coran. Un groupe de chiites, les imamites, croient en revanche que le Mahdi est un douzième Imam caché, « sans être vu de quelque œil que ce fût ». Il serait le dernier d'un groupe de douze hommes saints qui ne mourut pas (ou ne fut pas assassiné) contrairement aux autres, et qui attend depuis 941, retiré du monde, pour revenir ensuite en sauveur ; en temps qu'« éveillant sain et sauf » ? En 1881, le prédicateur nubien Muhammad Ahmad (1844-1885) se déclara être ce Mahdi. Il rassembla des adeptes autour de lui, anéantit les premières unions de troupes anglo-égyptiennes, enferma le gouverneur britannique Gordon Pacha dans la nouvelle capitale du Soudan, Khartoum, et l'y assiégea pendant dix mois, avant de prendre la ville et de planter la tête de son adversaire au bout d'une lance. Cependant, le Mahdi ne survécut à Gordon que six mois. Son successeur, le « calife » Abdallahi ibn Muhammad créa un pays de mahdistes, depuis le Darfour à l'ouest, Suakin à l'est, Dongola au nord et Bahr el-Ghazal au sud, qui perdura jusqu'en 1895. Dans cette armée britannique, qui instaura à nouveau un contrôle anglo-égyptien total sur la région en 1898 sous la conduite de Lord Kitchener, marchait le jeune Winston Churchill.

Aujourd'hui encore, l'ancienne guerre fait rage. Le nom de Darfour est à présent un synonyme de confrontations sanglantes entre une région centrale dominée par les Arabes et les milices soudanaises (opérant dans leur sens) ainsi que deux groupes rebelles africains, qui prétendent défendre les peuples autoch-



Apédémak, le dieu à tête de lion

« 1881-1889 : Soulèvement du Mahdi, premier mouvement du tiers monde contre le colonialisme de l'ouest. 25/01/2005 : L'une des commissions d'enquête indépendantes mises en place par le secrétaire général de l'ONU Kofi Annan rend le gouvernement du Soudan et la milice Janjawid qui le soutient responsable de crimes contre l'humanité au Darfour. Des crimes de guerre seront reprochés aux rebelles du Darfour. »

Information du Ministère des Affaires Étrangères

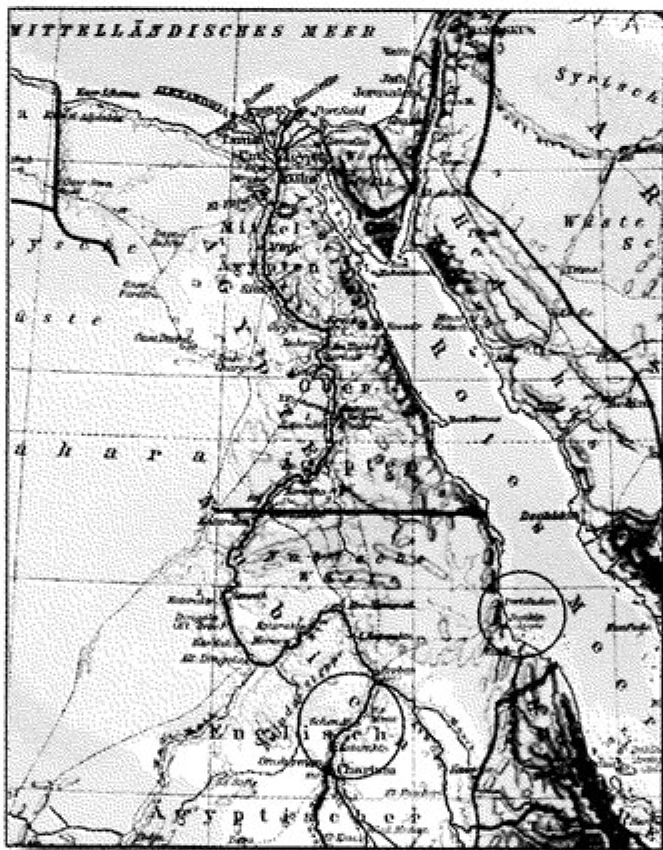
« La Nubie est un terrain étagé au niveau géographique. D'un point de vue physique, elle diffère considérablement de l'Égypte. Le désert de sable nubien présente une couleur jaune profond contrairement au coloris plus clair du désert égyptien, composé de nombreux fragments de calcaire. »

Meyers Konversationslexikon (*Guide de conversation Meyers*),1888

tones opprimés de la région. C'est un conflit que le public semble avoir oublié, ou auquel il s'est finalement habitué après presque cinq mille ans, aussi cynique que cela puisse sembler. Un pur dieu de la guerre serait alors peut-être meilleur protecteur de cette région du monde que le roi des lions. Mais peut-être est-ce pour cela qu'une zone importante de notre planète voisine porte le nom de Méroé. Mars, si l'on en croit la sonde Viking I et divers adeptes de la théorie du complot, est un très bon site pour les pyramides.

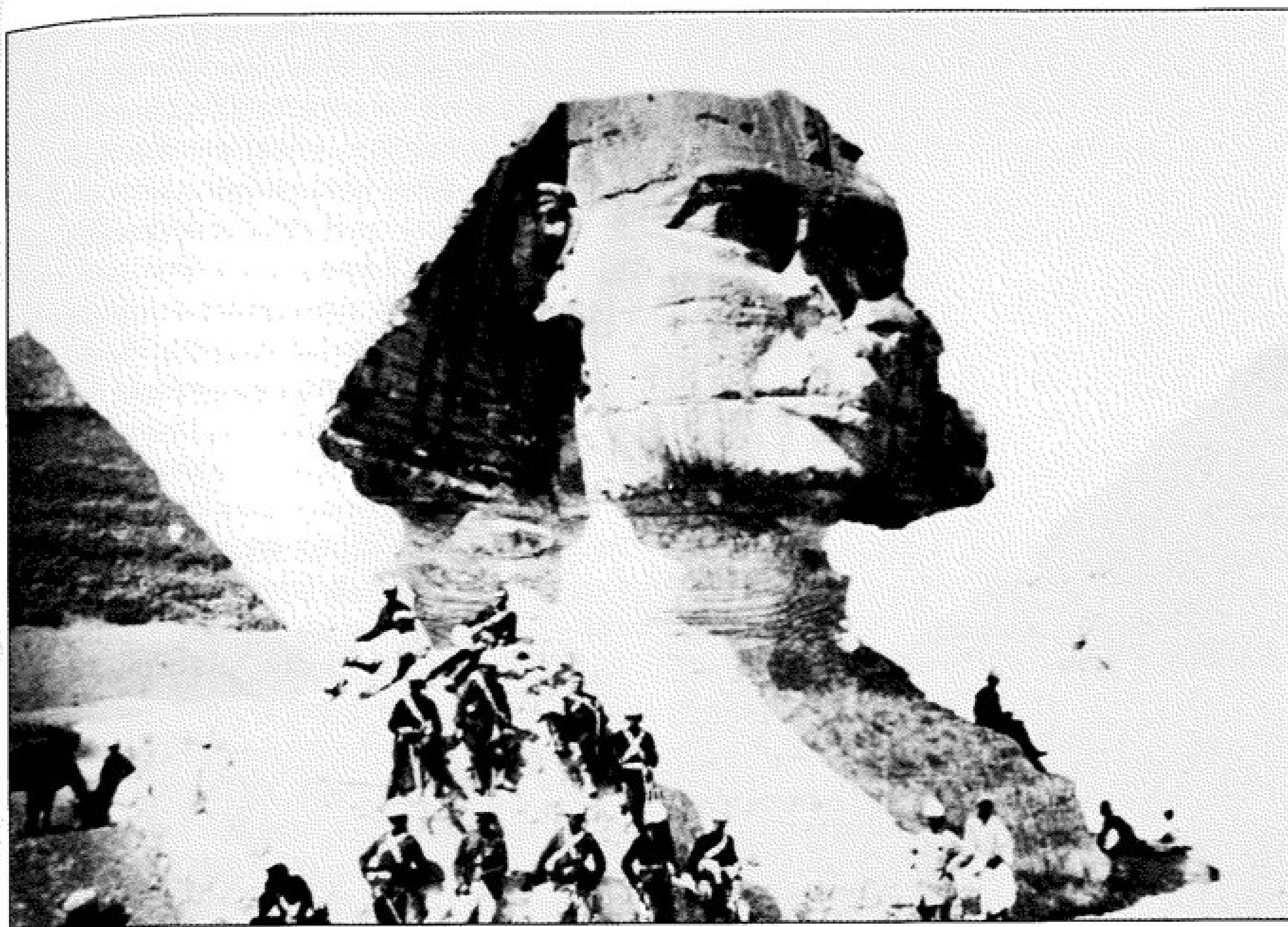
De la Méroé antique au Soudan moderne

Géographie : Il est parfois déroutant que le nom de Méroé renvoie à la fois à un royaume disparu, aux ruines d'une métropole antique (y compris ses sites funéraires) et à une région située au cœur du Soudan. L'« île de Méroé » est une grande région entourée sur trois de ses côtés par des fleuves : le Nil au sud-ouest, le Nil Bleu (qui se jette dans le Nil Blanc à Khartoum) au sud et l'Atbara au nord-est. C'était le cœur du royaume méroïtique lorsque son influence, à son apogée, avait pu s'étendre à l'amont du Nil jusqu'en Égypte, et à l'est jusqu'aux montagnes abyssiniennes et à la mer Rouge.
Les ruines de la ville de Méroé se trouvent aujourd'hui dans une sorte de no man's land, sur la rive est du Nil. Le nom suivant, qui apparaît sur les cartes modernes, se trouve à environ quinze kilomètres des vestiges de Méroé : Bejrawia, comprenant uniquement quelques huttes d'agriculteurs autochtones insignifiantes. La ville la plus proche est Shendi (également appelée Dar Shendi ou Shandi) à quarante kilomètres plus au sud, en amont du Nil.
Shendi est une colonie ancestrale et se trouvait encore vers la fin du XVIII[e] siècle sous domination féminine ! Jusque dans les années 1820, lorsque l'Égypte étendit une fois de plus son bras sur la Nubie, cet endroit était une capitale de province florissante. Shendi perdit ensuite de son importance face à Khartoum, la nouvelle capitale. Après l'ouverture de la ligne ferroviaire Le Caire - Khartoum en 1898, la zone (et ainsi le champ de pyramides de Méroé) fut relativement facile d'accès par le train pendant toute l'époque des investigations cthuloïdes traditionnelles. Aujourd'hui, l'arrêt Kabushiya, à soixante-dix kilomètres au nord de Shendi, est la station de train la plus proche de l'antique Méroé.



Climat : Bien que l'île de Méroé soit aux yeux des Européens un désert inhospitalier qui ne permette une agriculture que dans les environs proches du Nil, la région est à l'échelle locale une « ceinture de pluie » et est considérée comme relativement fertile. Plus on pousse vers le sud et plus le climat se tempère, permettant parfois que des herbes résistantes, et même de petits arbustes, poussent. Il ne faut cependant pas prendre le terme de « ceinture de pluie » à la lettre. Même si de forts orages peuvent s'abattre, surtout en été, et les oueds se transformer en un éclair en piège mortel, la pluviométrie moyenne annuelle de Khartoum n'est que de huit centimètres. Cela rend les tempêtes de sable bien plus fréquentes que les ondées.
C'est le Nil qui apporte l'eau au pays. La crue du Nil commence en été et atteint son paroxysme au mois d'août. Les voyageurs devraient cependant privilégier les mois d'hiver pour une visite du Soudan. En hiver, les températures sont encore supportables le jour et peuvent même devenir fraiches la nuit ; en été au contraire, les températures diurnes supérieures à 45°C ne sont pas rares.
Les chaleurs estivales et la crue automnale étaient attribuées dans les temps anciens à des déesses, dont nous ne connaissons malheureusement que le nom égyptien. Sekhmet asséchait le sol de son souffle enflammé, et Tefnut délivrait les Hommes avec la pluie et la crue du Nil. Il est à peine surprenant que les deux déesses fussent représentées avec des têtes de lion.

Développement historique : La raison exacte du déclin de Méroé au III[e] siècle après J.-C. est à ce jour encore inexpliquée. Des dissensions internes, des problèmes environnementaux, une immigration importante depuis l'Afrique noire et des campagnes de conquête depuis le royaume d'Aksoum éthiopien (et paléochrétien) ont pu entraîner conjointement la division du royaume méroïtique au VI[e] siècle en trois royaumes indépendants. Le successeur du Nord, Nobatia, se trouvait dans la région d'Assouan et fait aujourd'hui partie de l'Égypte ; l'ancien centre de la Nubie devint Makuria, et la partie sud se nomma dorénavant Alwa (ou Alodia). La place hors du commun des femmes en tant que faiseuses de rois resta dans la pratique des pays successeurs, même lorsque les Nubiens changèrent de religion. Ces royaumes furent en effet rapidement christianisés, reconnurent les patriarches


Les Britanniques se sentaient bien en Égypte, à laquelle appartenait également toujours la Nubie

coptes comme chefs spirituels et soignèrent les relations diplomatiques avec les empereurs chrétiens de Byzance. Des informations concernant les secrets méroïtiques pourraient donc se trouver aussi bien dans les cloîtres coptes que dans les basiliques de Constantinople. Un nouveau changement culturel se profila lors des invasions arabes du VII[e] siècle qui apportèrent l'Islam en Égypte. Une conversion violente de la Nubie échoua cependant, et l'Islam se propagea donc certes plus lentement mais étonnamment pacifiquement pour la région. À partir du XVI[e] siècle, la région fut considérée comme islamisée. Des églises chrétiennes, il ne resta souvent que des ruines. Néanmoins, dans le royaume musulman, il y avait également des éléments clairement païens de l'Afrique noire.

En 1821, l'ancien combat pour les frontières des cultures mondiales recommença avec des armes. L'Égypte, qui s'était peu avant affranchie du royaume ottoman sous la conduite de Mehmet Ali, débuta la conquête d'une région qui prendrait bientôt son nom actuel : le Soudan. Les armes modernes pour cette conquête furent fournies par les Européens ; la région comptait parmi les zones d'influence de la France et de la Grande-Bretagne. Les Britanniques commencèrent rapidement à exercer leur pouvoir au Soudan ; le « condominium anglo-égyptien » souverain n'était rien d'autre qu'un nom plus joli que colonie britannique ou colonialisme (que ce soit par les Égyptiens ou les Britanniques) et déchaîna naturellement les résistances. Le soulèvement du Mahdi, que l'on peut considérer comme le premier combat de libération anticolonialiste ou comme le début de l'islamisme moderne, déstabilisa la région vers la fin du XIX[e] siècle. La ville des mahdistes fut totalement détruite en 1898 par le général Lord Horatio Herbert Kitchener. Cela n'est peut-être rien de plus qu'une remarque cynique, mais sur ce plus ancien champ de bataille interculturel de la Terre, on employa massivement des mitrailleuses pour la première fois dans l'histoire de la guerre.

Une fois que la France se fut retirée totalement du Soudan suite à la campagne d'annihilation de Kitchener après la crise de Fachoda, le Nil demeura britannique jusque dans les années 1950.

Peuple et langues : La Nubie antique peut être, en termes purement topographiques, comparée au Soudan du temps du condominium. C'est la plus grande région d'Afrique au niveau surface, mais en dehors de la plaine du Nil, le désert règne en maître. La région peut être grossièrement divisée en Nubie inférieure (de l'Assouan égyptienne jusqu'à la localité frontalière de Wadi Halfa), Nubie supérieure (de Wadi Halfa à Kermia) et Nubie du sud (de Kermia jusqu'à la capitale Khartoum). La similitude certaine avec les trois pays de la Koush antique ne doit pas être considérée comme une coïncidence…

Ces régions sont peuplées par trois grands peuples : les Kanuz au nord, les Mahas au centre et les Danagla au sud. Cependant, la diversité ethnique effective est bien plus grande et l'était encore plus dans les années vingt.

Le noyau du peuple soudanais de diverses ethnies était et va d'une peau brun foncé à noire, mais, selon les ethnologues de la fin du XIX[e] siècle, « sans les caractéristiques propres aux nègres ». Les peuples étaient les suivants : les Berâbras au nord, les Scheikiehs, Robatats et Djalines, que l'on rencontrait le plus souvent sur le Nil, les Abadehs entre le Nil et la mer Rouge, et plus au sud, les Hadendoas et les Kababischs. Bien sûr, après l'invasion égyptienne des années 1820, et surtout après la victoire sur le Mahdi, vinrent également les

« Ma vue entraîna à cette occasion, comme lors de nombreuses similaires, un cri d'étonnement et d'épouvante ; les femmes en particulier n'étaient pas que peu effrayées à la vue d'une créature aussi contre-nature, comme apparaissait à leurs yeux un homme blanc […]. Les réactions primaires que déclencha mon apparition furent le dégoût et l'horreur. »

Johann Ludwig Burckhardt, voyageur en Orient Suisse, 1819



« *On dit qu'à Ulthar, [...], nul n'a le droit de tuer un chat. [...] Car le chat est un animal mystérieux, familier de tant de choses étranges que les hommes ne peuvent pas voir. Il est l'âme de l'ancienne Égypte, le détenteur de récits venus des cités perdues d'Ophir et de Méroé [...].* »

H.P. Lovecraft, *Les Chats d'Ulthar*, traduction de Jean-Paul Mourlon (titre original : *The Cats of Ulthar*)

Arabes égyptiens à la peau plus claire. Ces derniers renforcèrent l'arabe dans le pays. La partie noire du peuple parlait soit des dialectes chamitiques comme le bedja (Ham, fils de Noé, était considéré comme le père des Africains noirs) ou le nuba ancien, dont les racines remontent au temps du royaume koushite antique. À l'origine, cette langue était écrite avec les hiéroglyphes méroïtiques (toujours pas décryptés), puis avec les lettres coptes au Moyen-Âge chrétien, et enfin en lettres arabes à partir du XIXe siècle. En Nubie sommeille peut-être encore quelque part une nouvelle pierre de Rosette qui contient la clé des anciens hiéroglyphes de Méroé, et qui permettrait aux chercheurs de considérer sous un autre angle l'histoire des royaumes du Nil.

Vade-mecum : Lors d'un voyage au Soudan à l'époque Victorienne (et du soulèvement du Mahdi), mission extrêmement dangereuse et potentiellement suicidaire, les investigateurs des années 1920 et du début des années 1930 tombent, dans le Soudan du condominium, sur une colonie convenable bien qu'inexploitée dans laquelle presque tous les postes importants sont occupés par les Anglais ou les Égyptiens. À Khartoum, l'université se développe déjà et une ligne ferroviaire le long du Nil (mise en place à l'origine en soutien de campagne de Kitchener) rend le pays accessible aux premiers « voyageurs normaux ». Cependant, sous une surface calme trompeuse, cela bouillonne déjà. Le déclin du pays mahdiste date d'à peine deux décennies et il peut encore y avoir des adeptes de ce mouvement de résistance en arrière-plan. Au niveau religieux, le pays est certes dominé par l'Islam, mais un bon cinquième de la population revendique les religions ancestrales de l'Afrique noire. De plus, alors que l'administration coloniale s'efforce encore de former les dirigeants locaux et de faire avancer la culture du coton, la ligne de rejet interculturelle suivante fait déjà son apparition : des missionnaires chrétiens commencent à « convertir » les Nubiens (la plupart noirs) qui s'étaient refusés à l'acceptation de l'Islam, afin de former une minorité chrétienne. Le conflit programmé à l'avance devait conduire, après la guerre civile de 1953 et l'indépendance de 1956, à créer un Soudan aujourd'hui tout aussi en guerre et inaccessible qu'au temps du légendaire Mahdi.

Chats et rêves

Quelque part sur son cours, depuis le cœur de l'Afrique jusqu'au delta au nord de Memphis ou du Caire, le puissant Nil passe une frontière invisible et pourtant bien réelle, une barrière plus ancienne que le souvenir humain. Elle sépare les espaces de vie et les cercles culturels, les archétypes qui aspirent à s'annihiler les uns les autres. Des opposés tels que la matière et l'antimatière, le blanc et le noir, le soleil et la lune, la raison et le rêve. Trop souvent, les guerres sanglantes marquèrent l'emplacement de cette frontière. Cependant, au temps où une phase de stabilité (bien que fragile) s'était établie sur cette ligne de séparation, les cultures développées naquirent. Quelque chose pouvait alors parfois même passer cette barrière : un principe, une idée, ou une divinité.

Ce fut la prétention des premiers explorateurs blancs d'Afrique qui firent valoir la culture égyptienne et la vantèrent de manière admirative, et qui discréditèrent la culture nubienne comme simple réplique du royaume des pharaons. Même Lovecraft, tout sauf libre de cette morgue des blancs, propagea cette erreur lorsqu'il associa les chats à un principe constitutif de l'Égypte ainsi que de Méroé. De nombreux chercheurs pensent aujourd'hui que les chats furent domestiqués pour la première fois en Nubie vers 3 000 avant J.-C. Ce n'est que lorsque les Égyptiens étendirent leurs tentacules sur la culture kerma nubienne vers 2 500 avant notre ère, que le chat (sous le nom de Myeo ou Miau) arriva dans le royaume des pharaons. Lorsqu'il fut élevé au rang de divinité à Memphis, Thèbes et plus tard à Per Bastet (Bubastis en grec ancien)

sous le nom de Bast (également Bastet ou Ubasti), il était déjà vénéré depuis des temps immémoriaux en Afrique noire en tant que divinité, selon le « principe félin » qui pouvait s'exprimer également sous forme de lion ou de léopard. L'artiste dans Lovecraft a pu entrevoir ce que le raciste n'aurait pas voulu admettre, à savoir que les chats proviennent d'un paysage bien plus sombre qu'il n'était accepté à son époque. Sinon, pourquoi aurait-il baptisé son chat préféré « Nigger-Man » (« Négro ») ?

Dans un autre cadre, l'origine des chats et du dieu chat est entourée d'un sombre mystère. En effet, dans le cosmos de Lovecraft, les chats de la Terre n'appartiennent pas seulement au monde de l'éveil mais aussi au monde du rêve. La ville d'Ulthar se trouve dans le monde du rêve de la Terre, et les chats si vénérés à cet endroit rendent souvent visite au monde du rêve de la Lune pour protéger le monde et les Hommes des dangers qui rôdent. C'est un chemin que ceux qui cherchent peuvent trouver. Celui qui remonte rationnellement le Nil avec une boussole et un sextant arrive comme Burton et Speke, à grand-peine, sur la rive d'un grand lac d'Afrique centrale. Néanmoins, celui qui a foi dans les cartes datant de l'Antiquité et jusqu'au XVIIIe siècle, découvre que le vrai Nil prend sa source dans une région bien plus au sud, que les cartographes s'accordent à nommer les « montagnes de la Lune ». Celui qui ose se lancer dans une telle recherche spirituelle en amont du Nil, dans une zone où les esprits, les dieux, les mythes et les rêves sont aussi réels pour les habitants que les arbres et les pierres, pourra trouver des indices sous les pyramides de Méroé des chemins menant au monde des rêves de la Terre ; et peut-être même un accès direct...

Cependant, les ruines de l'ancienne Méroé ne se trouvent qu'au bout, ou tout du moins à un tournant cornélien du voyage des investigateurs dans leur recherche des chats et des rêves au cœur de l'Afrique noire. Deux lieux différents ont une place logiquement prépondérante pour les pyramides méroïtiques : l'ancienne ville portuaire Suakin, dans l'ancien pays d'or de Punt sur la mer Rouge, et les ruines de Per Bastet, un bastion de la vénération du chat dans l'Égypte inférieure.
Il semble peut-être absurde au premier abord de suivre les traces des chats dans la ville lagunaire de Suakin. Y a-t-il là-bas une réelle relation entre les mondes des rêves de la Terre affectionnés par les chats et les régions derrière ? La ville mythique d'Ulthar a-t-elle un pendant réel ? Les sceptiques pourraient alors consulter le site Internet de l'ambassade du Soudan concernant l'ancienne ville portuaire de Suakin (également appelée Sawakin ou Souakim) : « Cette ancienne ville portuaire sur la mer Rouge est aujourd'hui principalement habitée par les chats. La ville [...] se trouve sur une île et est reliée à la terre par une digue. L'intérêt de la ville réside dans ses bâtiments en ruine construits en corail. » Cependant, Suakin est plus une sortie depuis les paysages situés derrière les murs du sommeil qu'une entrée...
Une ville construite en corail sur une île uniquement reliée à la terre par une digue ? Ce n'est pas pour rien que Suakin a été comparée à Venise. Tout comme elle, l'ancien port de la Mer Rouge a connu aux XVe et XVIe siècles sa période florissante, avec des palais splendides à plusieurs étages qui pouvaient facilement faire croire à son visiteur qu'il avait voyagé dans le temps, se retrouvant cinq siècles auparavant, exactement ce que les voyageurs des mondes des rêves expérimentent...
À partir du dernier tiers du XIXe siècle, après l'ouverture du canal de Suez, Suakin connut une deuxième brève apogée. Cependant, la barrière de corail, qui formait et protégeait la ville, empêcha rapidement le développement nécessaire du port. Plus la taille des bateaux augmentait, plus ils privilégiaient l'accostage dans le moderne Port-Soudan, à quarante miles au nord. Ainsi, la ville tomba dans les années 1920 dans l'obscurité. À partir de 1930, les habitants s'étaient retirés sur la bande de terre ferme avoisinante et avaient laissé leurs palais de corail fantaisistes aux nouveaux habitants à moustaches.
Le prologue d'une histoire de chats, de rêves et de dangers cthuloïdes pourrait commencer ici. En 1885 (année du décès de Gordon Pascha et du Mahdi), la 5th Royal Irish Lancers défit l'armée des « Derviches » à Suakin, qui était encore à l'époque un port important à la frontière de l'ancien pays des Mahdistes. Cette petite ville, actuellement aux pattes des chats, abritait-elle autrefois un artéfact en forme de lion, qu'un officier imprudent ramena dans son pays ? Il aurait mieux fait de le laisser sur place, car il déclencha dans sa patrie des cauchemars et un comportement inquiétant de la faune locale. Si cet objet était identifié par les investigateurs comme un déclencheur d'évènements spirituels et comme avertissement d'un malheur immi-

« Les représentations religieuses les plus anciennes des Égyptiens nous sont inconnues. Les monuments des époques ultérieures montrent la vénération de nombreux dieux. De Rouge pense que ce polythéisme s'est développé autour de la croyance en une seule divinité. [...] Le centre de l'adoration de la Lune était le Soudan. »

Drusilla Dunjee Houston, *Wonderful Ethiopians of the Ancient Cushite Empire*, 1926 (Merveilleux Éthiopiens de l'Ancien Empire Koushite)

Suakin, la ville des chats



« Lorsque je visitai les pyramides de Méroé en 1898, l'autochtone Shêk m'accompagnait, ainsi qu'un homme et un garçon qui devaient s'occuper des ânes. Une fois que nous nous fûmes approchés des pyramides, à environ un demi-mile, ils s'arrêtèrent tous les trois et me prièrent de continuer seul. Lorsque je leur demandai la raison pour laquelle ils ne voulaient pas m'accompagner jusqu'aux pyramides, par-delà la colline, Shêk me répondit que ces tombeaux avaient été construits par des rois dont les esprits demeureraient toujours. Ainsi, il serait malséant pour lui et ses compagnons de "déranger" ces esprits. »

E.A. Wallis Budge, curateur des antiquités égyptiennes et assyriennes du British Museum, dans son œuvre *Egyptian Magic*, 1901 (Magie égyptienne)

nent, les égyptologues conservateurs l'assigneraient tout d'abord à Per Bastet, en raison de son appartenance au culte du chat. Car autrefois, les experts considéraient également que l'adoration religieuse des chats était un phénomène égyptien primaire.

Le culte du chat dans l'Égypte antique peut cependant être compris comme venant d'un culte bien plus ancien, ancré profondément au cœur de l'Afrique. Il fut probablement importé en Égypte comme « butin de guerre » (ou subversion idéologique) à la période où Lovecraft place son pharaon « noir » (autrement dit corrompu, mais clair de peau) Nephren-Ka. Les rites de ces derniers pharaons hérétiques de la troisième dynastie étaient si abjects qu'ils durent être bannis de l'Égypte ancienne. Néanmoins, le chat demeura un animal sacré et reçut même son propre centre de culte avec le temple et la ville de Per Bastet. La Nubie asservit à son tour l'Égypte. Les fortifications de Per Bastet virent les pharaons noirs (cette fois-ci en référence à leur couleur de peau) régner sur le pays. Le Pharaon Sebasha (terme égyptien pour le bien plus africain Shabaka) paracheva le site de culte des chats. Le nom de couronnement qu'il choisit fut Néferkarê, ce qui doit être bien plus qu'une simple coïncidence avec Nephren-Ka...
Le fait que les dieux chats en Nubie et en Égypte n'aient pas le même sexe ne semble pas avoir troublé les personnes de l'Antiquité outre mesure. Le terme « chat », par ailleurs

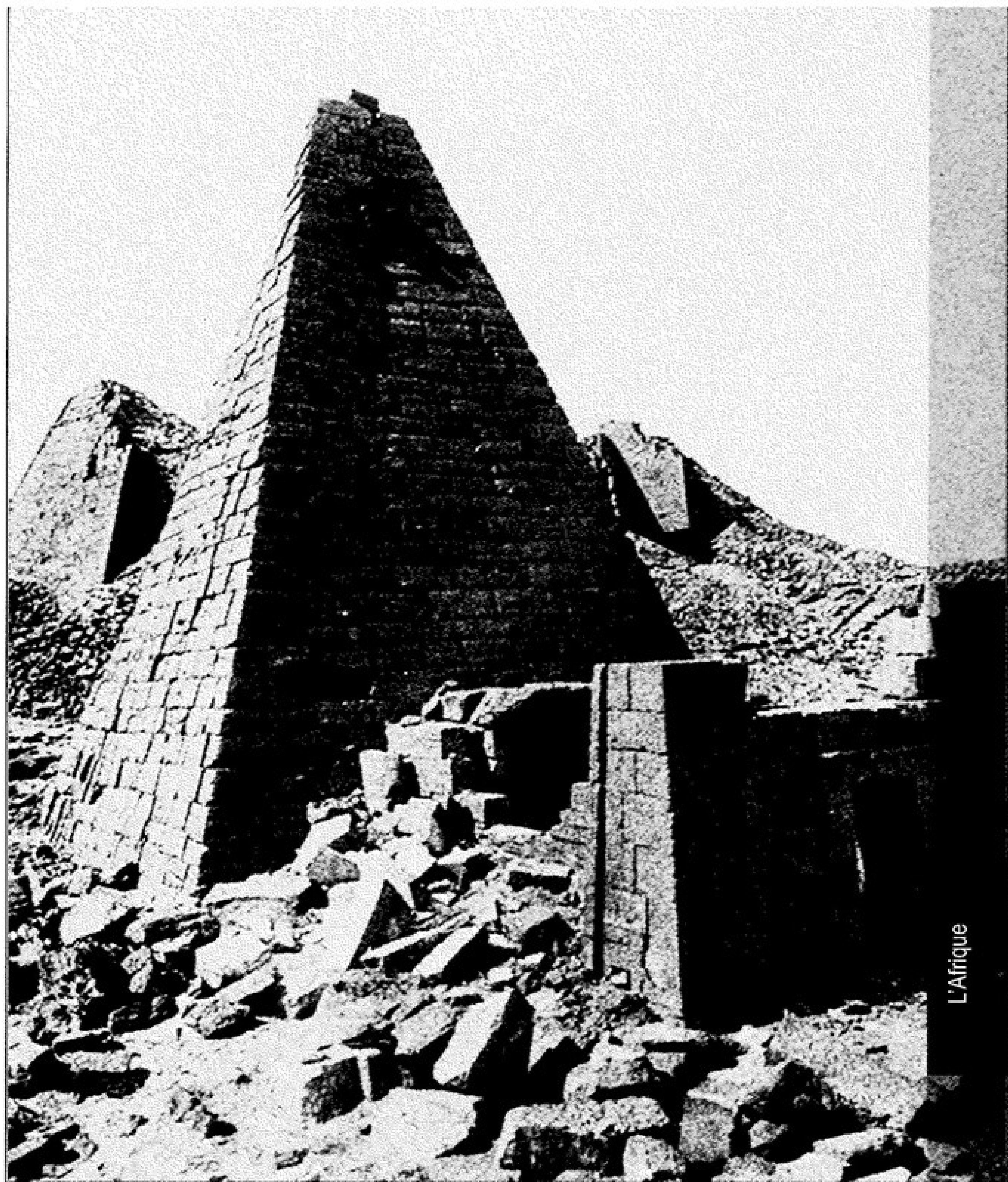


Le culte égyptien du chat, une importation

féminin en allemand en raison d'une particularité grammaticale, fait en général référence au masculin dans de nombreuses langues (anglais, français) ; Lovecraft utilisait également dans l'original américain de la nouvelle *Les Chats d'Ulthar* le terme « he » comme pronom personnel. Que le nubien Apédémak soit représenté sous forme masculine, alors que son pendant égyptien Bastet était considéré comme une mère, peut être lié aux rapports de puissance dans les royaumes. Les candaces de Méroé obtenaient dans le dieu de la guerre à la tête de lion un compagnon masculin, et la déesse des pharaons égyptiens, majoritairement masculins, était féminine.
La Per Bastet égyptienne (que les Grecs appelaient Bubastis) se trouvait en Égypte inférieure, dans la région est du delta du Nil. Elle fut très tôt une capitale de province et le siège de la division de la caste des guerriers de l'Égypte ancienne. Ce ne fut peut-être pas non plus le hasard qui fit naître ici Urabi, le meneur du soulèvement de 1879 contre les Britanniques... Lors de la 22e dynastie, vers 1 000 avant J.-C., Per Bastet fut même la capitale de l'Égypte. À partir de ce moment et jusque sous la 25e dynastie, elle se développa de plus en plus et de façon somptueuse, et resta plus tard toujours étroitement liée à ses temples au culte de la déesse chat, Bastet. Dans les catacombes, des chats sacrés furent momifiés et inhumés, et le temple des chats était le siège d'un oracle bien plus célèbre. C'est certainement ici que les chercheurs doivent apprendre que leur mission sur la trace des chats et des rêves les conduira bien plus profondément en Afrique, et bien plus loin dans le passé que la 20e dynastie. Peut-être découvriront-ils même une clé permettant de décrypter les énigmatiques hiéroglyphes méroïtiques... Dans tous les cas, ils découvriront que le centre du secret qu'ils poursuivent est bien plus en amont du Nil, dans une pyramide du champ funéraire de Méroé ou un sanctuaire d'Apédémak.

Lors d'un voyage jusqu'aux ruines de Méroé, il faut de fidèles alliés, même si les autochtones ne considèrent plus automatiquement, au début du XXe siècle, les blancs comme le « diable ». Britanniques, Égyptiens ou Nubiens à la peau plus sombre, musulmans, chrétiens ou adeptes des religions de la nature, ce sont des questions que l'aventurier prudent ferait mieux de considérer avec soin. En effet, la religion tend à la polarisation et, qui sait, peut-être que des conflits pourraient même surgir dans le groupe d'investigateurs. Il faut cependant étendre le spectre de couleurs de peau plus loin que les simples termes de « blanc » et « noir ». Breasted, expert de Méroé, fut l'un des premiers à affirmer que les bâtisseurs des pyramides nubiennes étaient un peuple à la peau sombre, mais il utilisa peu avant sa mort l'adjectif « blanc » pour les Koushites de l'Antiquité. Voulait-il dire « illuminé » ? En savait-il plus que les autres, et peut-être même trop ? Dans tous les cas, le

professeur Breasted mourut de façon soudaine et inattendue à son retour de la région (juste après son changement d'avis concernant la couleur).
Dans le champ de tombeaux du Nil, il faut tout d'abord découvrir la bonne pyramide et réussir ensuite à entrer dans les chambres funéraires. Si les personnages ont vraiment réussi à résoudre le mystère de l'écriture méroïtique, cela peut se révéler très simple. Dans le cas contraire, une boussole pourrait leur être d'une grande aide. Les archéologues actuels, avec leur haute technologie, ont certes examiné les champs de pyramides avec des magnétomètres, mais les résultats sont restés secrets. En effet, d'après les données de l'UNESCO, les « cartes magnétiques [ne sont] pas pour le public ». Les Méroïtes étaient notamment connus pour leurs fonderies des minerais de fer ; et une grande quantité de fer influence les aiguilles des boussoles et les mesures magnétiques.
Il faut s'attendre à ce que des secrets ancestraux n'aient pas échappé sans encombre aux ravages du temps dans les chambres funéraires antiques. Il est laissé à l'appréciation du créateur de l'aventure, auprès de qui les explorateurs doivent tout d'abord faire leurs preuves, s'il introduit ici des pièges mécaniques, des attaques d'une société secrète (bienveillante ou malfaisante), de hideux habitants des dunes non humains, ou l'apparition soudaine d'une meute de lions dans l'ancien temple d'Apédémak. Les découvertes, lors de la phase de fouilles, des secrets dissimulés sous les pyramides dépendent fortement des personnages de la campagne.
Un modèle d'aventure plutôt conservateur entraîne la découverte par les personnages d'une chambre funéraire ancestrale, dont le sarcophage est certes antique mais vide, et qui porte cependant les traits des investigateurs ! Ceux-ci oseront-ils passer une nuit dans ce lieu maudit, pénétrer dans le monde du rêve, derrière les murs du sommeil et apprendre par un chat d'une grande sagesse qu'un très ancien ennemi de l'humanité se prépare à frapper un coup décisif ? À l'ère permienne, l'Afrique et l'Europe du sud faisaient en effet partie d'un empire puissant d'abominables reptiles se tenant debout et possédant de grandes connaissances scientifiques et magiques : les hommes-serpents de Valusie. Le changement climatique et la montée des humains jusqu'au rang de couronnement de la création dans les éons ultérieurs éradiqua pratiquement les hommes-serpents. Néanmoins, dans les profondeurs de la Terre, bien dissimulés, demeurent les derniers survivants de cette race, certains cachés par des sortilèges, d'autres reposant dans un sommeil pareil à la mort. Si les derniers survivants de cette race funeste devaient se rallier à un meneur charismatique (ayant survécu jusque-là dans les profondeurs du mont Gebel Barkal), il s'ensuivrait un grand danger pour l'humanité.
Celui qui veut se lancer dans plus de fantastique peut faire découvrir à ses investigateurs une porte en fer sous les pyramides de Méroé, qui, si elle se retrouve en contact avec la lumière de la Lune, permet un passage physique dans le monde des rêves. Les compagnons (et peut-être même, si Chathulhu le veut, leurs amis à quatre pattes !) peuvent combattre là-bas aux côtés des chats d'Ulthar, un danger qui menace aussi bien le monde du rêve que le monde de l'éveil depuis l'intérieur de la Lune ? Mnomquah s'apprête en effet à se libérer de sa prison dans le Lac Noir d'Ubboth, afin d'asservir les deux mondes avec sa compagne Oom. Des créatures de la Lune, les habitants contre-nature et presque humains du plateau de Leng, et peut-être même les chats de Saturne excités par la peur, pourraient se révéler être des adversaires adéquats pour les aventuriers dans une telle quête du monde du rêve. Si les compagnons réussissent leur voyage dans le monde du rêve (en l'occurrence du cauchemar), les humains reviendront par le portail activé sous les ruines de Méroé. S'il y a encore des chats parmi eux, il est bien possible que ceux d'Ulthar bondissent d'un saut gracieux jusque dans une ville lagunaire construite en corail sur la Mer Rouge, où ils pourront être leur propre maître, où il se trouve toujours des endroits ombragés et un rebord de fenêtre chaud, et où la réserve de souris est infinie...

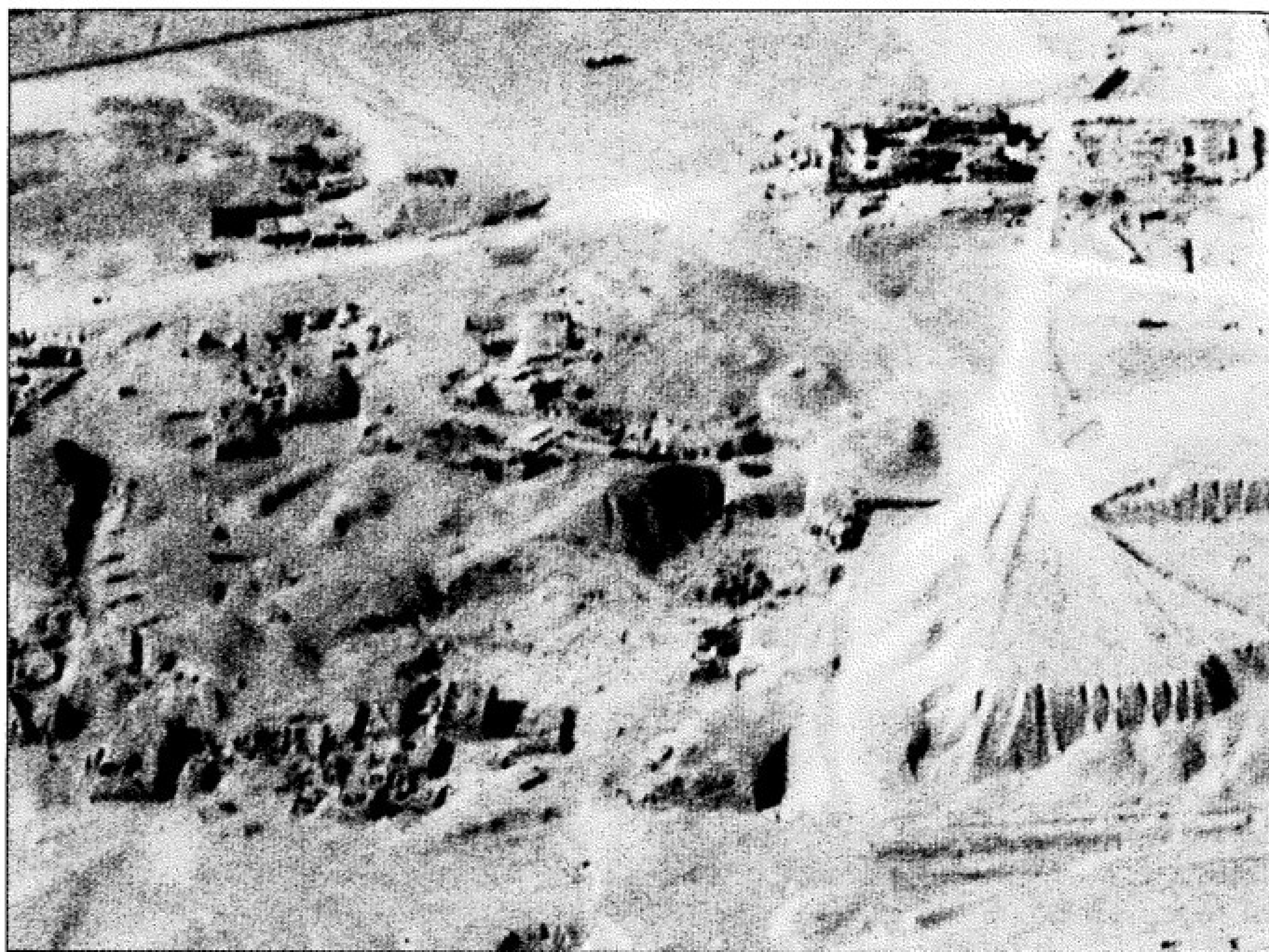

Objectif du voyage : les pyramides de Méroé

Horreur sans nom dans le désert

La Cité sans Nom

« Au fin fond du désert d'Arabie gît la Cité sans Nom, délabrée et défigurée, ses remparts peu élevés enfouis sous le sable accumulé par les siècles. Telle était-elle sans doute, dès avant la fondation de Memphis, alors que les briques de Babylone n'étaient pas encore cuites. Il n'y a pas de légende assez ancienne pour révéler son nom ou évoquer le temps de sa gloire, mais on en parle autour des feux de camp et sous la tente des cheikhs et les aïeules parfois y font allusion ; aussi toutes les tribus s'en écartent-elles, sans trop savoir pourquoi. »

H. P. Lovecraft, *La Cité sans Nom* (Titre original : *The Nameless City*), traduit par Yves Rivière



Ruines mystérieuses dans le Rub-al-Khali, cliché pris d'un avion en 1938

Mythe et histoire

La Cité sans Nom est sans aucun doute l'un de ces lieux mythiques à laquelle il fut fait référence le plus souvent dans les écrits blasphématoires des occultistes fous. Ces ruines brûlées par le soleil et ses sombres catacombes sont si anciennes qu'elles n'ont jamais eu de nom. Sous le sable protecteur du désert, le labyrinthe tortueux serpente sur des miles et des miles parmi des fondations en granit, les passages bordés de sarcophages préhistoriques d'hommes lézards archaïques, avec des chambres secrètes et des cavernes comme celle dans laquelle le mystérieux professeur Laban Shrewsbury aurait entendu adjurer l'esprit d'Abd al-Azrads (plus connu sous le nom d'Abdul Alhazred). Cependant, Alhazred ou le professeur Shrewsbury porté disparu depuis des années ne furent pas les seuls à visiter ce site inquiétant ; il y eut également Junzt, décédé dans des circonstances atroces et Nathaniel Wingate Peaslee, dont le cas grave de dédoublement de la personnalité fit retenir le souffle à l'ensemble du monde de la psychiatrie pendant plusieurs années.

L'emplacement exact de la Cité sans Nom n'est pas connu. Chaque recherche doit s'appuyer sur des descriptions vagues d'anciens textes en partie mythiques, car même les rapports de voyageurs modernes (pour de bonnes raisons) ne contiennent pas de coordonnées précises. D'après certaines indications rudimentaires, la cité se trouverait dans l'actuel Yémen, au nord du Wadi Hadramaout, le deuxième plus grand désert de la péninsule arabique. Cette région du désert arabe est appelée Rub-al-Khali, le « quart désertique », le plus grand désert de sable de la Terre. Cette région aride et dépourvue de toute vie humaine englobe le tiers sud de la péninsule arabique.

Ce n'est pas pour rien que cette région compte parmi les plus inhospitalières du globe. Les précipitations moyennes annuelles sont inférieures à cinquante millimètres, ce qui est négligeable, et la région est classée dans les zones extrêmement arides. La nuit, les températures des zones situées plus bas peuvent atteindre zéro, et monter jusqu'à 60°C pendant la journée. En raison de ces conditions extrêmes, l'écosystème local n'est constitué que d'insectes, araignées et rongeurs, ainsi qu'un nombre limité de plantes extrêmement résistantes.

Les premières traversées expéditionnaires du Rub-al-Khali ne furent effectuées qu'en 1931 par le Britannique Bertram Thomas, suivi par son compatriote John Philby. Aujourd'hui encore, la région est en grande partie non explorée, et la plupart des connaissances modernes de cette partie du monde provient des observations satellites depuis l'espace. Elle demeure l'une des régions les moins accessibles de la Terre, que même les Bédouins qui font pâturer leurs chameaux aux abords du désert évitent.

Au second millénaire avant J.-C., lorsqu'il régnait dans cette région un climat doux et fertile, la zone d'Hadramaout était un centre de la civilisation sud-arabique, dont les richesses provenaient du commerce de l'encens. Ce dernier était envoyé au sud par bateau sur l'Océan Indien dans tout le monde connu autrefois, ou transporté dans des caravanes sur la dénommée route de l'encens, qui commençait à Hadramaout et se terminait en Palestine. Ces caravanes empruntèrent encore le désert jusqu'en 300 après J.-C.

La désertification croissante au cours des derniers millénaires rendit finalement le passage impossible et expulsa les Hommes de la région. Le sable engloutit la riche ville commerciale d'Ubar, redécouverte par le chercheur britannique Ranulph Fiennes en 1992 seulement. Certains savants l'identifieraient à la légendaire ville des piliers Irem (voir article p. **103**), un autre foyer de la mythologie cthuloïde, qui ne sera ici cependant mentionné que de façon marginale.

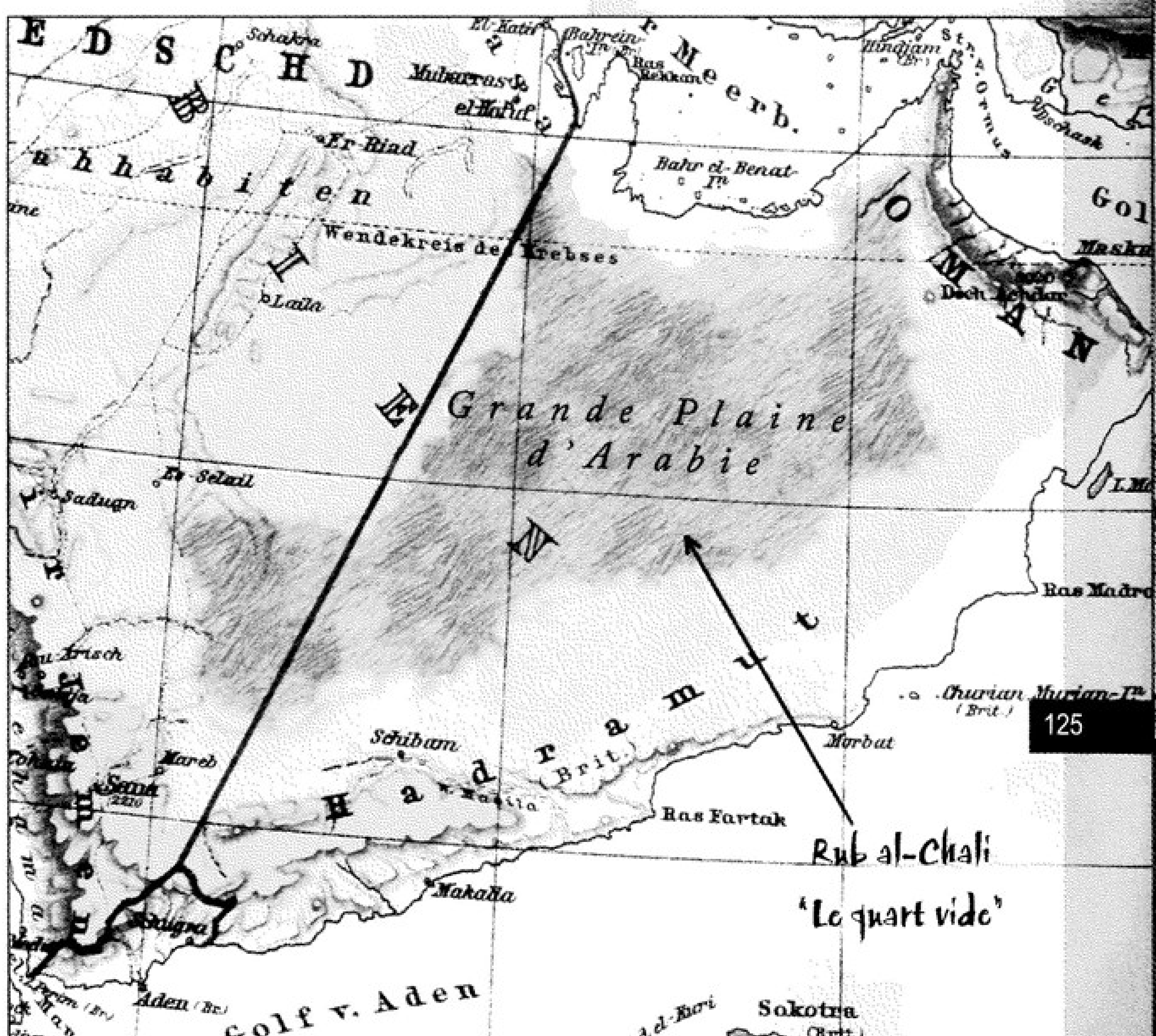
Au VIIe siècle, ère d'Alhazred, le pays s'islamisa. En 1839, les Britanniques s'imposèrent dans le sud du Yémen avec l'occupation d'Aden, tandis que le Yémen du nord, sous les Zaïdites, put déclarer son indépendance, aidé par les Ottomans. En 1905, une frontière commune des deux protectorats fut définie par le Royaume Ottoman et la Grande-Bretagne. Après le déclin du Royaume Ottoman, le Yémen du nord prit son indépendance en 1919 et conduisit, à partir de cette date et jusque dans les années 1960, une guérilla contre la partie sud du pays, toujours sous domination britannique.

Dans les années 1920, une expédition dans le Rub-al-Khali est plus une mission suicide qu'une aventure édifiante. Les explorateurs ne pourront se déplacer qu'à grand-peine dans le climat extrême et seront confrontés à de terribles dangers. Il y a ici aussi peu de véhicules tout-terrain que de pistes sûres de décollage et d'atterrissage pour les avions. Seul un déplacement à dos oscillant de chameau têtu est possible, sans oublier la présence obligatoire de Bédouins familiers des lieux, qui, moyennant un droit protecteur adéquat, se laisseront engager comme guide et garde du corps. En effet, dans le désert, le soleil, le manque d'eau et les nuits glaciales ne sont pas les seules menaces ; des bandes de brigands brutaux et des milices yéménites du nord opèrent et maraudent dans le pays dévasté par la guerre civile. On les trouve cependant seulement aux abords du désert et pas dans le cœur de cette mer de sable brûlant.

Al Mukalla, la porte du Yémen

Il est recommandé de voyager depuis le sud, par la mer, en bateau jusqu'à Al Mukallā, capitale de la région. Ce port maritime important au sud du Yémen est considéré comme la porte d'Hadramaout et est contrôlé par les Britanniques.

Cette ville, au départ un village de pêcheurs ancestral construit en l'an 1035, offre tout ce qu'attend l'esprit européen romantique et idéalisé de l'opulent et mystérieux Orient. La vieille ville d'Al Mukallā se caractérise par des maisons blanchies, avec des portes en bois noble ciselées avec art et ornées de ferrures en cuivre. On y trouve des mosquées impressionnantes comme celles d'Ar Rawdha et Umar, dont le fin minaret s'élance vers les cieux



L'animation affairée d'Al Mukalla

d'Allah ; et un peu plus loin, sur le sommet d'un promontoire rocheux, la forteresse majestueuse de Husn al-Ghuwayzi se dresse tel un gardien de pierre surveillant la ville.
Ici, où les odeurs épicées de l'encens, du tabac et du café se mélangent avec l'enchevêtrement des dialectes arabes et de l'anglais dans le port et dans les nombreux bazars, il ne devrait pas être difficile de trouver des vivres, des chameaux et une équipe disposée à leur prêter main forte. Les explorateurs curieux devraient cacher si possible le but réel du voyage s'ils ne veulent pas qu'un Bédouin jusque-là amical ne se mette à cracher devant les pieds de l'un d'eux, ne se retourne sans un mot et ne disparaisse dans la foule de l'ancienne ville portuaire. Une rumeur court selon laquelle une société secrète opèrerait dans la ruche bourdonnante qu'est Al Mukallā, avec ses ruelles ombragées et étroites et ses maisons ancestrales, protégeant avec soin le mystère de la Cité sans Nom et voulant la voir enterrée sous le sable jusqu'à la fin des temps. Certaines exceptions murmurent quant à elles que la société est en relation avec les habitants inquiétants de la métropole préhistorique, et qu'elle espère leur retour triomphal…
Dans la ville, les contacts avec le pouvoir colonial britannique peuvent difficilement être évités, à commencer par le contrôle d'entrée dans le port, ainsi que d'éventuels questionnements embarrassants par les militaires qui soupçonnent les voyageurs d'espionnage ou même de sabotage tactique. La guerre civile fait toujours rage avec les rebelles yéménites du nord, et les étrangers sont rapidement soupçonnés de soutien aux rebelles antibritanniques pour le compte d'autres puissances coloniales.
La présence des Britanniques peut également présenter des avantages. Les officiers coloniaux ne se montrent pas réticents au bakchich et fournissent aux voyageurs des cartes militaires, des armes ou autres biens de nature sensible. Une main lave l'autre.

Une fois toutes les formalités remplies, le chemin depuis Al Mukallā vers le nord conduit profondément dans le Rub-al-Khali. Si l'on en croit les vagues indications concernant la ville sans nom, le trajet qui attend les voyageurs est d'environ cent cinquante kilomètres. Dans le meilleur des cas, cela représente environ sept jours de voyage, sans compter les erreurs d'orientation éventuelles, les détours ou les pauses forcées dues aux tempêtes de sable.
Les Bédouins expérimentés peuvent encore connaître au début l'emplacement de tels et tels oasis et trous d'eau sur le trajet, mais plus l'expédition s'enfonce dans la mer de sable, plus ces dernières sources de vie se font rares. La description de l'environnement est rapide : où que l'œil regarde, le sable clair brille dans la chaleur torride et inhumaine. Le Rub-al-Khali n'est pas le plus grand désert de sable du monde pour rien. La journée, le sable est aussi chaud qu'une fournaise, et la nuit il est parfois recouvert de givre. Le soleil impitoyable semble faire évaporer tous les fluides du corps, le silence hostile résonne dans les oreilles, et les mirages vacillants créent des hallucinations déroutantes.

Bien qu'un plan ancestral, le journal d'un explorateur disparu ou un artéfact mystérieux ait pu faire miroiter au commencement des indications sûres, il est certain que les aventuriers n'atteindront leur but qu'une fois qu'ils se seront perdus dans le désert de sable brûlant sans espoir d'en sortir. C'est une caractéristique fondamentale d'un lieu comme la Cité sans Nom que d'interdire sa découverte ciblée. Elle ne se manifeste que lorsque l'investigateur a perdu tout sens de l'orientation et tout espoir. L'approche de la ville est associée à des phénomènes étranges. Le silence absolu du désert semble ici plus dense et étouffant, toute trace de vie a disparu, jusqu'aux scorpions et aux fourmis. La nuit, des vents singuliers hurlent sur les dunes, tel le chant de démons malveillants, et la Lune au-dessus du désert semble se recroqueviller et s'estomper devant les yeux de l'observateur. Les chameaux ont peur et refusent de faire un pas de plus.

Si les guides autochtones devaient être encore présents à ce moment, ils feraient alors demi-tour sur le champ et rechercheraient leur salut dans la fuite. Rien de ce que pourrait leur offrir l'un des étrangers manifestement las de vivre les retiendraient de partir.

Enfin, au bout d'un voyage éreintant et empli de dangers, abandonnés et perdus dans l'immensité de l'impitoyable désert, se dresse devant les yeux brûlants des explorateurs leur but ultime : la Cité sans Nom mystérieuse, décriée et ancestrale.

Ruines nocturnes et passages sombres

Un champ de ruines dispersées s'offre à la vue des voyageurs, au beau milieu d'un désert asséché par le soleil, dissimulé entre les flancs de dunes imposantes, réparties sur un plateau de granit. Il est difficile d'évaluer l'étendue originelle de la ville car les murs de sable accumulés autour des vestiges ont enterré une partie toujours plus importante des anciens murs pour libérer temporairement une autre zone. Ces déplacements de sable ont des conséquences extrêmes en fonction des intempéries : après une nuit tourmentée, dans le brouillard matinal, l'observateur ébahi se retrouve devant une image totalement différente. Alors que les découvertes de la veille sont à nouveau ensevelies dans le sable brûlant, de nouvelles connaissances les attendent, du moins temporairement.

Pendant la journée, le soleil impitoyable du Rub-al-Khali transforme le plateau rocheux en endroit torride et la nuit, les températures dégringolent. Un esprit versé dans les lois de la physique pourrait expliquer ce phénomène climatique singulier qui se produit pendant la nuit : une sorte de tornade très localisée à cet endroit balaye les ruines en hurlant de façon curieuse et étrange, responsable de la modification constante de leur aspect et du fait qu'elles ne soient pas totalement absorbées par les dunes mouvantes.

La Lune et les constellations familières semblent déformées et recroquevillées la nuit au-dessus de la ville, effet on ne peut plus bouleversant. On peut expliquer ce phénomène de façon rationnelle, dans la mesure où l'air froid de la nuit forme de puissants tourbillons lors de son entrée dans des creux de granit souterrains chauffés pendant la journée, générant ainsi les tempêtes en question. L'effet de traînée qui se produit entre les diverses couches d'air tempéré ressemble au phénomène de Fata Morgana et est responsable de la déformation optique des astres mentionnée précédemment.

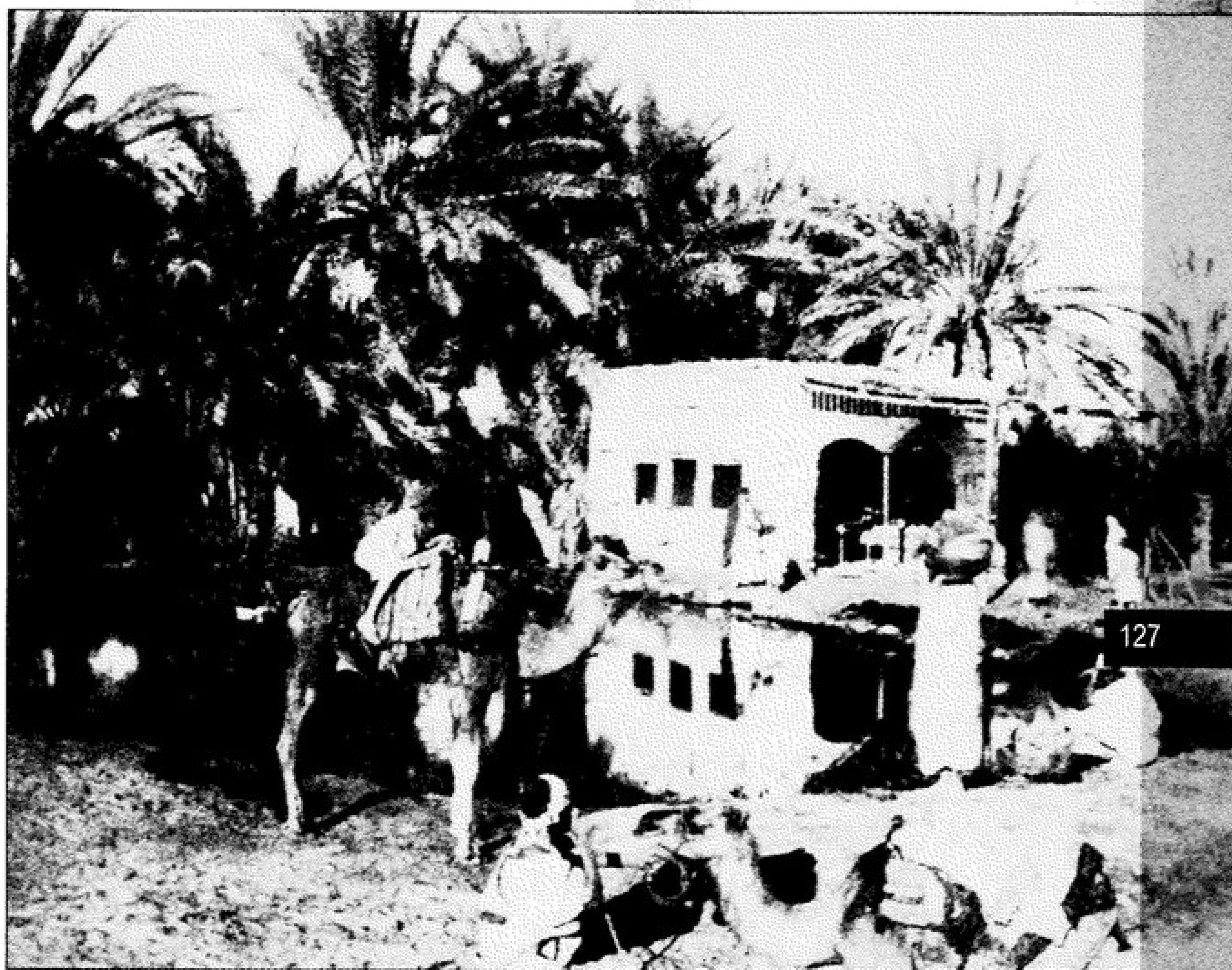
Les Bédouins en sont conscients et rapportent de tout temps que dans le vent du désert hurlant sonnent les voix des esprits, et que celui qui écoute trop intensément devient fou et court affolé dans la mer de sable, se précipitant ainsi vers un destin funeste. Quand bien même ce ne serait qu'une histoire d'épouvante des nomades, il n'existe que peu d'autres lieux dans ce monde où le rationalisme le plus stoïcien soit davantage enclin à lui attribuer un fond de vérité, plutôt que de se tapir seul dans ces ruines, lorsque les ombres mouvantes de la nuit s'étendent par-delà les dunes.

Les vestiges de pierres de la Cité sans Nom ont été corrodés par les tempêtes de sable millénaires et le climat désertique extrême jusqu'à devenir méconnaissables ; seules des chimères effritées ont conservé leur forme d'origine. Cependant, le savant ne pourra postuler d'après ces fragments altérés qu'une architecture totalement inconnue et un âge indéfinissable. Il est possible d'identifier entres autres les structures crénelées des murs, les tours en

« Ils atteignirent les ruines dans la fournaise cruelle de l'après-midi du désert et, passant par une large brèche dans le mur effondré, ils contemplèrent la ville morte. Le sable obstruait les rues antiques et prêtait une forme fantastique aux énormes colonnes, écroulées et à demi dissimulées. L'ensemble était dans un tel délabrement et à ce point recouvert par le sable que les explorateurs avaient du mal à discerner le tracé originel de la ville ; à présent ce n'était plus qu'une étendue de sable balayée par le vent et de pierres en ruines sur lesquelles flottait, tel un nuage invisible, une aura d'indicible antiquité. »

Robert E. Howard, *Le Feu d'Asshurbanipal* (Titre original : *The Fire of Asshurbanipal*)

Halte dans l'une des dernières oasis avant le désert infini





La recherche dans le sable

« On ne descend ainsi que dans les hallucinations ou le délire. Cet escalier n'en finissait pas. On se serait cru dans un puits hideux et la torche que je tenais au-dessus de ma tête ne pouvait éclairer les profondeurs insondables où je m'enfonçais. »

H. P. Lovecraft, *La Cité sans Nom* (Titre original : *The Nameless City*), traduit par Yves Rivière

forme de minaret, des maisons râblées, et de somptueux bâtiments avec de nombreux pignons. Là où les fondations de granit prennent une forme semblable à des collines, on trouve parfois de courts tunnels débouchant dans de grandes chambres sous voûte, sorte de temples préhistoriques. Des restes de peintures polychromes ainsi que des frises en relief ciselées se sont conservées, certes trop rudimentaires pour être comprises, mais assez précises tout de même pour témoigner de la splendeur passée.

L'ensemble des pièces, passages, marches et portes ont été manifestement érigés pour des êtres non humanoïdes, car un homme de taille normale ne peut la plupart du temps avancer qu'à quatre pattes. Cela ne concerne pas seulement les vestiges discutables des linteaux de portes, mais également les tunnels massifs servant d'entrée aux chambres sacrées creusées dans la roche.

Des chercheurs explorant les lieux pourraient connaître certaines légendes bédouines. Elles relatent la présence d'une race ancestrale de monstres rampants ayant construit la Cité sans Nom, bien avant que l'Homo sapiens ne se soit dressé. D'après ces traditions, ces êtres seraient un peuple de taille humaine, de type sauropode ou reptilien, qui aurait fondé alors une civilisation très évoluée. Le centre de cette civilisation serait cette ville, dont les murs et les tours ont été érigés il y a environ dix millions d'années selon les estimations ; une datation qui rencontre dans le monde scientifique, et cela est tout à fait compréhensible, un certain scepticisme.

Une autre circonstance qui projette le site dans la lumière sombre du mysticisme est ce chapitre consacré à la Cité sans Nom du sorcier du haut Moyen-Âge Alhazred dans son livre douteux *Kitab al-Azif*, connu dans le monde occidental sous le nom de *Necronomicon*. Les allégations d'Alhazred concernant les bâtisseurs non humains de la ville coïncident avec les légendes locales, mais sont bien plus détaillées que les transmissions orales déformées. C'est dans cette ville également que les célèbres paroles de l'occultiste décrié furent prononcées pour la première fois : « N'est pas mort ce qui à jamais dort, et au long des siècles peut mourir même la mort. » Alhazred parle d'un système de tunnels labyrinthique, qui s'étend à travers le granit du plateau et atteint des profondeurs insondables. Des tubes étroits, à peine assez hauts pour qu'un adulte puisse y ramper, et des murs bordés d'innombrables rangs de sarcophages majestueux en bois et en verre, qui semblent descendre à l'infini. Alhazred lui-même a exploré par le menu la Cité sans Nom lors des nombreux jours qu'il y passa. Il découvrit dans les cercueils les corps momifiés comme des rois et ornés d'or de ces reptiles intelligents qui avaient fondé la ville et les catacombes il y a des éons de cela.

Lorsque le professeur Laban Shrewsbury de l'université de Miskatonic explora la ville dans les années 1920, et soupçonna tout au plus les installations souterraines, l'explorateur du mythe allemand von Junzt mentionna dans son tristement célèbre *Von unaussprechlichen Kulten*, que la Cité sans Nom fut autrefois éri-

gée sur les rives d'une mer de grande taille, lorsque le monde était encore brut et non formé. Diverses catastrophes naturelles auraient cependant contribué à l'éloigner de la côte et à répandre le désert mort autour de la ville. En ce temps, ses bâtisseurs écailleux étaient déjà tombés dans une profonde décadence qui menaçait de ruiner leur habileté et leurs acquis de civilisation. Avec l'apparition des humains, des conflits guerriers d'une cruauté inconcevable auraient atteint le royaume des reptiles, et ces êtres dégénérés auraient décidé de suivre certaines prophéties de leurs grands prêtres et quitter ainsi la surface de la Terre pour se retirer dans le royaume de la félicité. Les tunnels sous la ville ne marquaient que le chemin à ce refuge aussi secret que titanesque. La Cité sans Nom a donc pris une signification secrète dans les cercles occultistes spirituels tout autour du globe, qui ne correspond pas seulement à une métaphore magique, mais transfigure aussi une porte dans les mondes clandestins. Il semble qu'elle enflamme les esprits de nombreux humains, en particulier ceux qui étaient considérés dans leur temps comme des magiciens par leur société, et que l'on traiterait simplement de fous de nos jours.

D'après les dessins de divers occultistes, on peut se faire une représentation assez précise du peuple qui érigea la Cité sans Nom il y a des éons de cela. Ils étaient probablement apparentés aux hommes-serpents ou aux êtres des profondeurs, mais leur physionomie était plutôt de type lézard. Les êtres de cette espèce se caractérisaient par une gueule d'alligator et un front bombé en forme de cloche. Les êtres alphas, comme par exemple les dirigeants militaires ou les êtres appartenant à la caste des prêtres, développaient en outre une paire de « cornes du diable » courbées et ébréchées. La structure corporelle de ces êtres lézards était majoritairement humanoïde, même s'ils se déplaçaient en rampant, avec une allure rapide et ondulante semblable à celle du varan ; ils ne se dressaient que rarement sur leurs pattes arrière. Alors que leurs extrémités arrière se terminaient en pattes reptiliennes puissantes et griffues, leurs membres antérieurs présentaient des mains graciles qui, malgré tous leurs traits reptiliens, ressemblaient de façon assez dérangeante à celles des humains.

À l'origine, ce peuple vivait sous l'eau car leur grande métropole, dont le nom n'est mentionné dans aucun écrit ni langue, fut jadis construite au fond de la mer. Les bouleversements tectoniques soulevèrent alors la Cité sans Nom et ses habitants hors des profondeurs. Néanmoins, ils conservèrent leur civilisation évoluée sur la terre ferme et fondèrent un royaume puissant sur la côte fertile d'une mer ancestrale. L'architecture étrange et antédiluvienne dont ils se servaient mourut avec eux. Il est cependant possible que les ziggourats préhistoriques et les pyramides en terrasse de Mésopotamie constituent un faible écho à ces constructions.

L'art et la sculpture, ainsi que la religion, se développèrent et s'épanouirent de façon étonnante dans cette civilisation évoluée (leurs parures de bijoux en or étaient autrefois, et aujourd'hui encore, magnifiques et hors de prix). Le peuple vénérait Yig, et peut-être Tsathoggua pour certains, et il entretenait des relations culturelles ainsi que spirituelles avec ses parents, les hommes-serpents. Les témoins de cette religion peuvent être retrouvés dans les somptueux reliefs présents dans toute la ville. Les hommes-lézards utilisaient probablement une écriture apparentée aux runes aklo, et il ne serait pas aberrant que dans les profondeurs de la ville se trouvent des textes gravés dans la pierre, dans des lieux dissimulés.

Des inscriptions mystérieuses, des frises représentatives à moitié détruites et des hiéroglyphes archaïques pourraient renseigner les explorateurs versés dans le mythe sur l'âge et l'histoire de cette civilisation non humaine énigmatique, en commençant par les racines étranges d'une culture préhistorique empreinte de sagesse et de connaissances, puis jusqu'aux excès choquants d'un peuple dégénéré et sanguinaire. Lorsque la décadence et le goût du faste commencèrent à corrompre la culture du peuple des lézards, leur habileté et leurs rites religieux dégénérèrent progressivement. Des cultes sanguinaires faisant de nombreuses victimes naquirent, l'élégance stricte de leurs reliefs devint un style grossier d'un apparat barbare, et l'organisation de leur société sombra.

Une haine xénophobe contre les premiers Hommes marchant debout entraîna de plus en plus de lézards hors de leur ville. Ils chassaient ces êtres étranges qui venaient de s'élever au-dessus du stade animal, s'en servaient comme offrande pour leurs dieux sombres Yig et Tsathoggua lors de rituels abominables, et se repaissaient de leur chair lors de banquets effroyables.

Ces persécutions cruelles ne purent cependant pas entraver la montée des humains. Lorsque les habitants d'Irem attaquèrent la Cité sans Nom à l'aube de la civilisation humaine, les hommes-lézards n'étaient déjà plus en mesure de se défendre efficacement. Ils se retirèrent dans leurs chambres souterraines et creusèrent encore plus profondément pour y trouver le paradis promis dans leurs prophéties. Ils disparurent de la surface de la Terre et laissèrent derrière eux leur métropole inhabitée, jadis si significative. Il n'est pas certain qu'ils trouvèrent en effet dans les profondeurs la félicité éternelle ou seulement les restes oubliés de leurs ancêtres, la poussière d'éons innombrables et l'obscurité silencieuse et infinie. Il est probable qu'ils dépérirent totalement après une phase de dégénération affreuse dans les profondeurs sans lumière.

Diverses légendes laissent supposer que certains reptiles ne prirent pas le chemin souterrain. Ils auraient émigré vers des peuples humains lointains pour y être vénérés en tant que divinités. Les dieux serpents tels que


Le dieu crocodile égyptien Sobek

*« Le silence tombe sur les murs de la Mecque
Et les vrais croyants se pétrifient ;
Un vent de granit venant de l'est
Apporte le battement de l'os contre l'os. »*

Robert E. Howard, *Silence sur les Murs de la Mecque* (Titre original : *Silence falls on Mecca's walls*)

Sobek dans l'Égypte ancienne pourraient provenir de l'adoration de tels fugitifs écailleux, et la tradition de la momification est peut-être arrivée par cette voie aux Égyptiens.

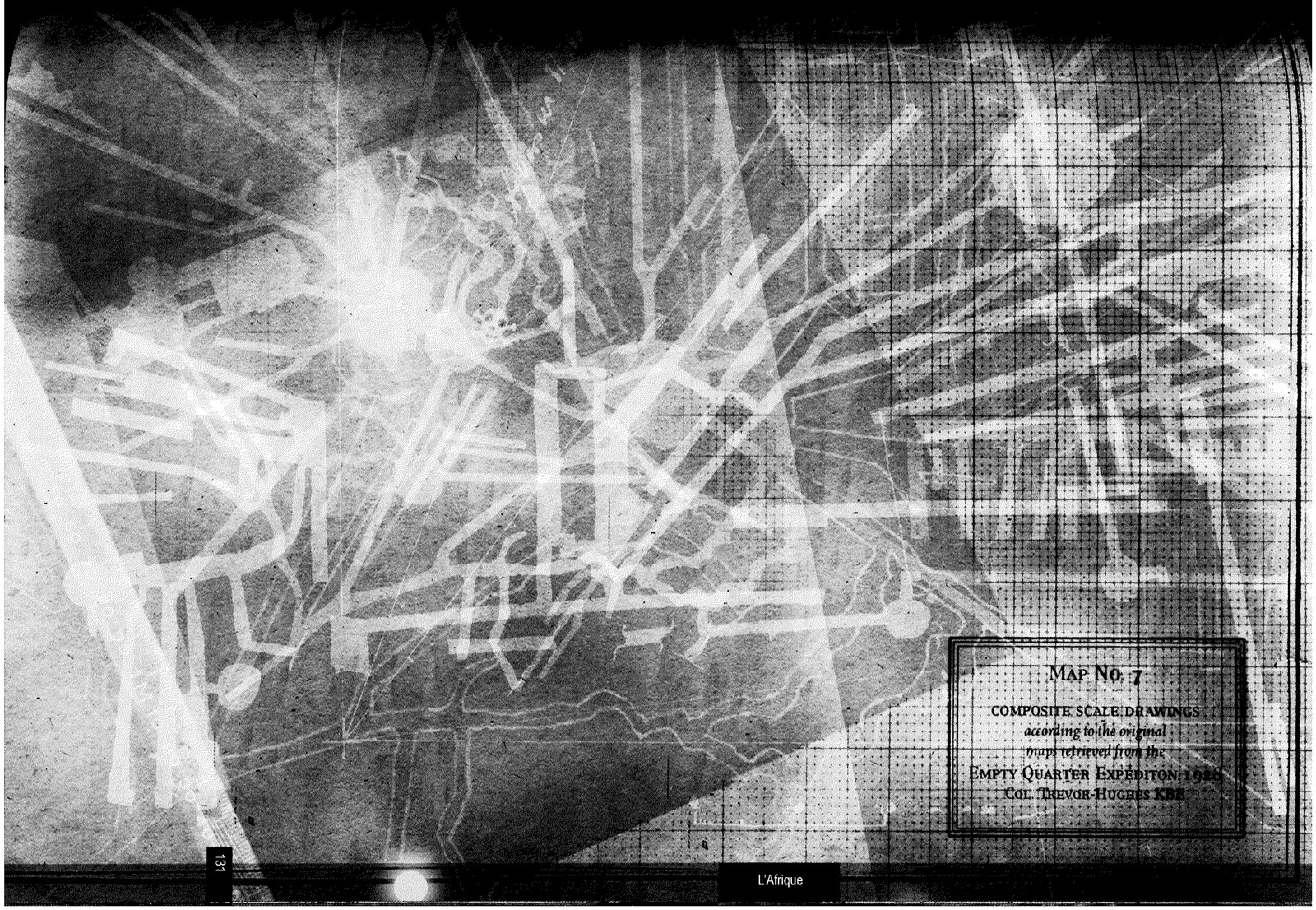
Les explorateurs qui osent pénétrer dans les profondeurs de la ville en ruine peuvent trouver dans des niches des cercueils de verre. Les corps de l'ancien peuple des lézards reposent aujourd'hui morts et momifiés, mais leur âme vit toujours dans un royaume souterrain violent, dont l'entrée se cache profondément sous le désert, derrière une lourde porte en bronze. Un destin funeste liait à cet endroit, et lie encore aujourd'hui, la conscience des reptiles sous forme d'un brouillard lumineux et vacillant. Ils chassent à présent toutes les nuits sous la forme d'une tornade, hurlant et feulant au-dessus des ruines de leur ville, furieux et sous l'emprise de la folie désespérée née d'innombrables ères sans l'enveloppe d'un corps. Face à une forte source de lumière, par exemple l'éclairage du brouillard souterrain ou d'un phare, il est possible de reconnaître les contours flous des êtres lézards dans cette tempête, des vagues en perpétuel mouvement et oscillant sur une surface claire comme de l'eau de roche. L'image est la même que pour les astres dans la nuit, déformée et recroquevillée. Les gardiens éternels sont maintenus par leur fureur et leur haine sans merci envers les humains, dont l'expansion les a obligés à renoncer à leur territoire. Ils existent bien au-delà de la mort physique et sont assez puissants pour faire sombrer un esprit sensible dans la folie.

On ne sait pas dans quelle mesure cette tempête de démons peut se déplacer et s'éloigner de sa source, ni quelle forme physique menaçante peut prendre leurs attaques. Des récits de témoins oculaires prouvent cependant que le pouvoir du seigneur des esprits suffit à emporter un humain dans une forte tempête, que le malheureux ne peut contrer qu'en mobilisant toute son énergie et en s'agrippant à un ancrage sûr.

Lorsque la porte en bronze se referme tous les matins, un son lourd et menaçant retentit à travers les innombrables passages souterrains et se démultiplie à la surface. Il résonne comme un coup de gong, comme une musique archaïque des temples ancestraux qui salue d'un court clairon le soleil levant dans la douteuse première heure du jour ; un effet inquiétant destiné à apeurer et à dérouter les ignorants.

Certains écrits blasphématoires racontent qu'il est possible d'entrer en contact (de quelque nature que ce soit) avec les esprits du peuple des lézards si l'on maîtrise les bonnes techniques de méditation et les procédures magiques. Abdul Alhazred fut l'un de ceux qui rechercha la Cité sans Nom et qui entra en contact avec les esprits des reptiles. Il écrivit les connaissances acquises lors de ces séances dans le tristement célèbre *Kitab al-Azif*, dans lequel on peut également trouver les rites de communication. Il se passa la même chose avec le docteur N.W. Peaslee qui suivit le même chemin quelques siècles plus tard (possédé par l'esprit d'un être de Yith) mais qui ne conserva aucun souvenir de son voyage.

Les rumeurs disent que l'art de l'embaumement des êtres lézards visait bien plus que la simple conservation de la chair morte. Les tissus cellulaires et les fluides corporels auraient été maintenus viables, éventuellement jusqu'à ce jour, dans une sorte de stase qui protégeait le corps du monde extérieur, conservé dans un sarcophage semblable à une capsule d'isolation. Il existe sans aucun doute certaines formules magiques et rites dans des écrits interdits qui permettent de faire revivre ces momies. Elles pourraient se réveiller après ce long sommeil remplies de haine et de fureur contre l'humanité usurpatrice qui a conduit leur peuple ainsi que leur ville à sa perte, ou bien stupides et sans esprit, contraintes par la


MAP NO. 7
COMPOSITE SCALE DRAWINGS
according to the original
maps retrieved from the
EMPTY QUARTER EXPEDITON 1928
COL. TREVOR-HUGHES KBE

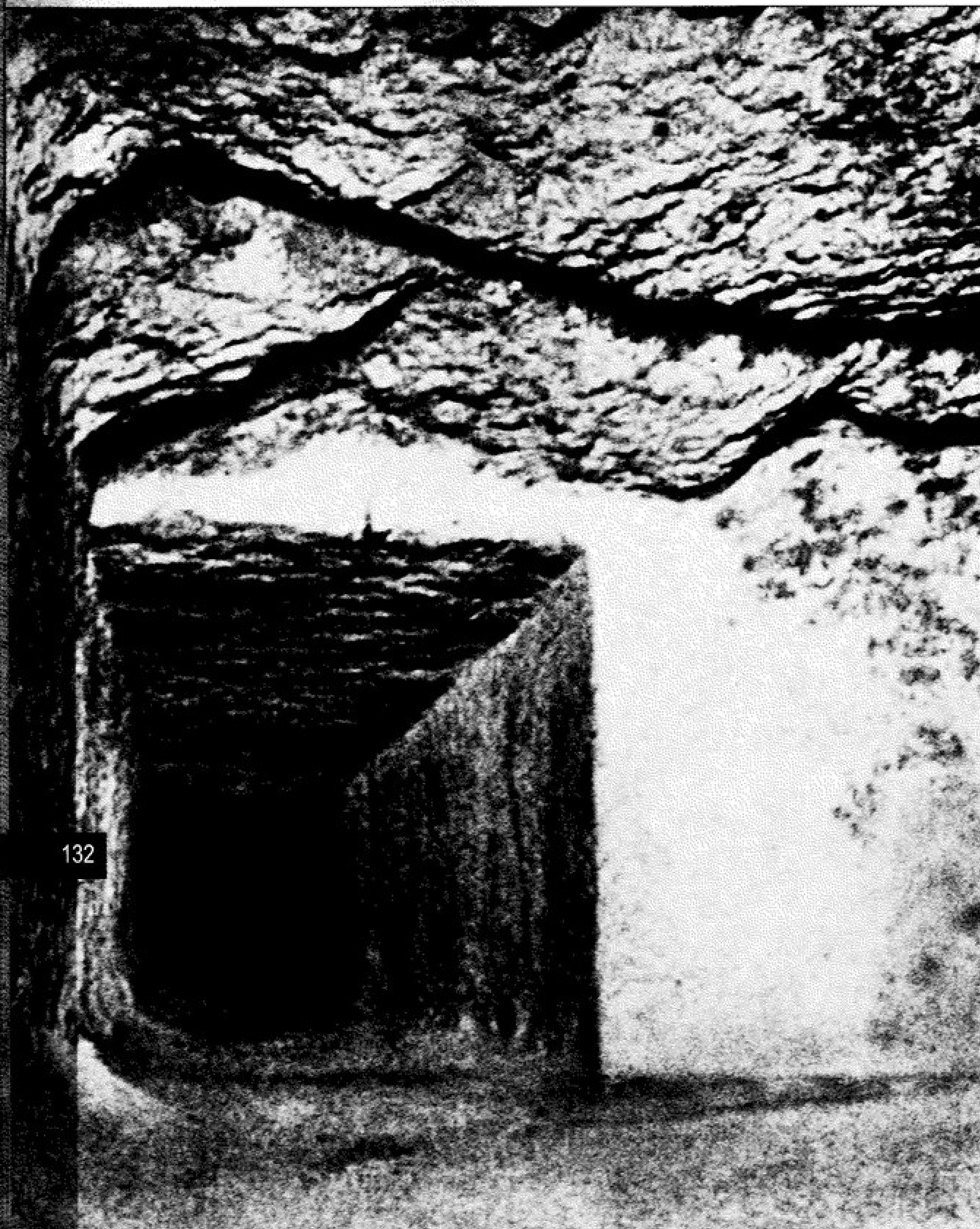
« Toutes les choses craignent le temps mais le temps craint les pyramides. »

Proverbe égyptien

volonté de leur invocateur. En théorie, une armée d'êtres lézards à moitié animée et au service de leur maître est possible. Elle constitue certainement un spectacle alléchant pour le cultiste (ou tout autre individu sans scrupule) à la recherche d'alliés. Une telle personne peut se cacher dans un groupe d'investigateurs qui ne se doute de rien, dans le but d'atteindre la Cité sans Nom.

Outre la perspective d'une armée d'esprits sans volonté propre, une autre raison pousse les cultistes fous vers les ruines et les rendent intéressantes pour les explorateurs avides de connaissances. Le professeur Shrewsbury prétend que le tombeau secret de l'occultiste moyenâgeux Alhazred lui-même se trouverait dans les profondeurs du labyrinthe souterrain. Après avoir fait croire à une quantité incroyable de gens et dans une illusion cruelle, la mort du magicien, des pouvoirs démoniaques s'emparèrent de lui dans ce lieu et lui firent subir des tortures indicibles pour lui soutirer tous ses secrets. L'esprit du fou serait à ce jour prisonnier du lieu, et ses restes mortels pourraient être invoqués par des personnes ayant les connaissances suffisantes. Néanmoins, il est préférable de se protéger du savoir que l'on pourrait acquérir grâce à cette communication. Il ne faut prêter à l'auteur du *Necronomicon* ancestral ni univocité bienveillante, ni philanthropie excessive…

Un accès libre dans le système de tunnels labyrinthique



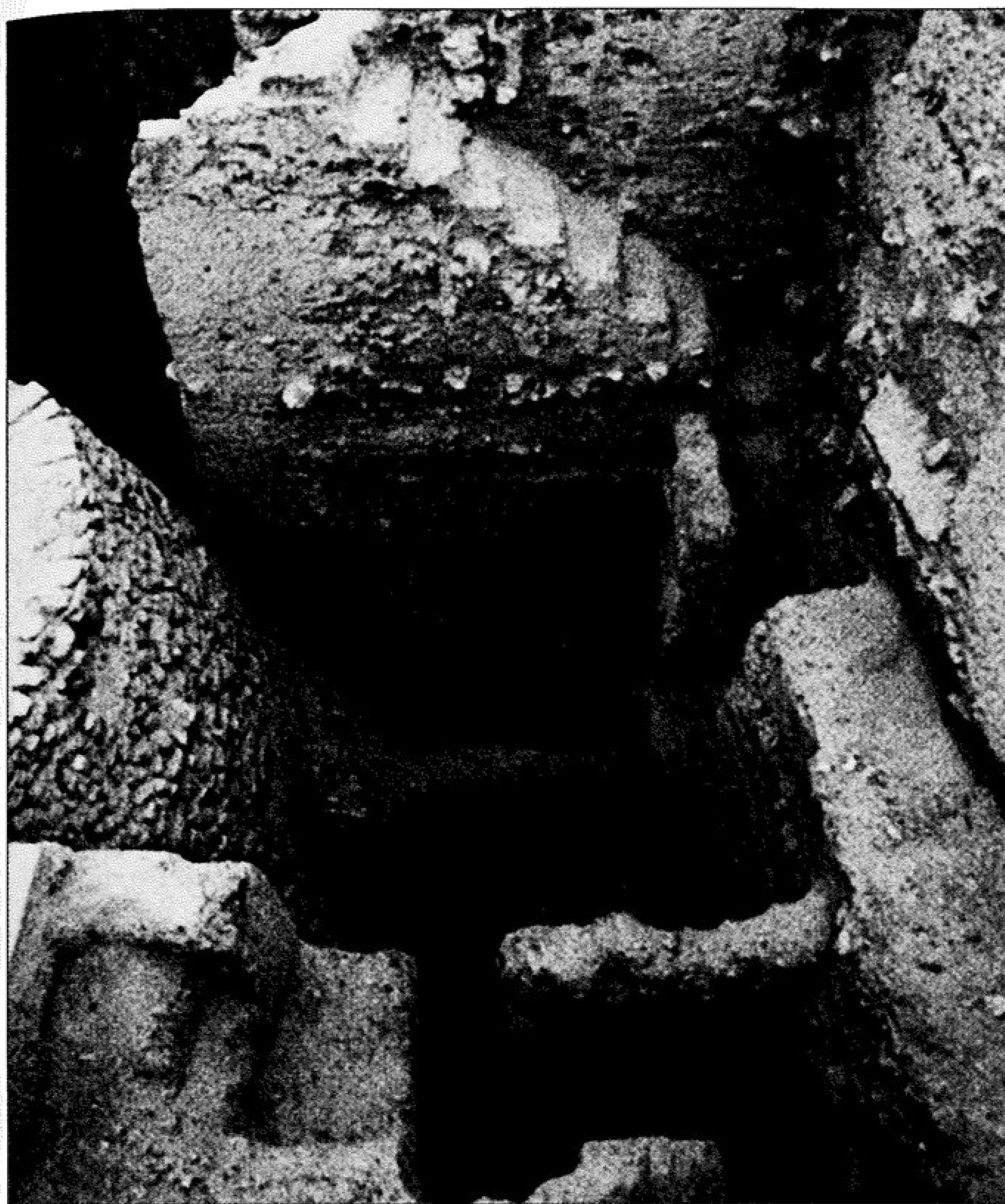
Vers les profondeurs sans nom

La perspective de découvertes scientifiques, de connaissances occultes ou de trésors tout simplement oubliés peut fasciner tout autant les chercheurs que les aventuriers.

Une fois la Cité sans Nom découverte après des jours et des jours passés dans le désert et tout espoir perdu, l'entreprise hasardeuse commence. Tandis que pendant la journée le désert éblouissant sous le feu du soleil scintille de façon hostile, sans fin ni contour, les tunnels des lézards sont à l'affût dans une nuit d'encre, étroits et oppressants, remplis à ras bord d'une mort ancestrale et de blasphèmes. Si les explorateurs entrent dans les catacombes souterraines par une entrée découverte par la tempête, ils doivent tout d'abord combattre leur claustrophobie croissante ; les passages sont bas, étroits et anormalement tortueux. Le silence oppressant est omniprésent, interrompu uniquement par les hurlements horribles du vent surnaturel. L'air poussiéreux est difficilement respirable, et tout est baigné dans une lumière vacillante projetée par les lampes. Dans les niveaux supérieurs, les aventuriers doivent se prémunir contre les serpents ou les scorpions par exemple ; ils peuvent même éventuellement tomber en dernier lieu sur des êtres lézards ayant dégénéré jusqu'au stade animal. Ils rencontrent de plus en plus souvent des cercueils de verre, dans lesquels reposent les restes embaumés de l'ancien peuple. Il leur coûte alors de résister à la répulsion instinctive des monstres reptiliens momifiés.

Les frises représentant l'histoire de l'ascension et du déclin de la Cité sans Nom et de ses habitants sont pesantes et peuvent déjà faire perdre la raison à un observateur sensible. Certaines scènes d'offrandes en particulier, subies par les humains primitifs lors de rites abominables et représentées sur les reliefs les plus récents déjà empreints de dégénérescence, glacent le sang. Alors qu'au début le chercheur de trésors se réjouit encore des chambres poussiéreuses et étroites remplies d'or, de bijoux et de rouleaux désagrégés, cet enthousiasme se transforme rapidement en horreur lors de la découverte ultérieure d'os dans un état épouvantable, humains sans l'ombre d'un doute, bien que témoignant d'un stade de développement très ancien.

La découverte, dans les profondeurs, de la chambre de torture ou de la geôle d'Alhazred achève certainement de faire craquer les investigateurs les plus téméraires ; les murs de celle-ci sont en effet couverts d'écritures en arabe ancien, le babillage déraisonné du magicien supplicié. Une atmosphère menaçante règne ici et chaque être humain est gagné par le sentiment de ne pas être seul dans cette pièce de la démence. L'esprit de l'Arabe fou n'est pas loin...

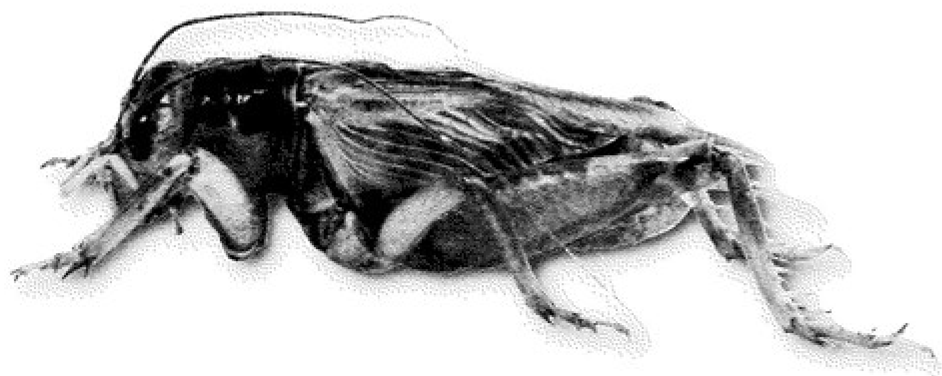


« Le vent s'apaisa et je fus plongé dans les ténèbres monstrueuses des entrailles de la terre ; lorsque la dernière de ces créatures fut passée, la lourde porte de cuivre se referma brusquement avec un bruit assourdissant dont l'écho métallique et musical se répercuta jusqu'au monde lointain pour saluer le soleil levant, telle la statue de Memnon sur les bords du Nil. »

H. P. Lovecraft, *La Cité sans Nom* (Titre original : *The Nameless City*), traduit par Yves Rivière

Les chambres du temple de Yig se cachent également dans les profondeurs, et les aventuriers y pénètrent inopinément : un abîme abrupt avec des murs ornés de statues blasphématoires et rempli de lézards venimeux et dégénérés, ainsi que les restes momifiés de leurs victimes. Si les malheureux explorateurs se trouvent encore dans ce labyrinthe au lever du soleil, au moment où le souverain des esprits des lézards revient de son guet éternel, ils devront alors s'opposer aux griffes immatérielles de ces démons nés de la tempête. Ils se bousculent avec fougue dans la chambre nébuleuse et tentent ensuite de conduire les intrus humains à leur perte, au-delà de la porte en bronze, dans les profondeurs insondables de la Cité sans Nom.

■







L'Asie



Siège des dieux dans l'enfer vert

Les mille temples d'Angkor

« Le premier indice visible des ruines fut la coupole ronde d'une tour de temple, s'élevant à environ un mile de là au-dessus de la cime de l'arbre. Encore un moment et on y était soudain. [...] Angkor Vat est le temple le plus jeune et le mieux conservé [du site]. [...] Il en existe cependant de nombreux autres, dispersés sur l'ensemble de la zone, notamment Angkor Thom, un mile plus loin [...]. »

Jacob E. Conner, ancien consul américain à Saigon, dans le *National Geographic*, 1912



Le complexe de temples d'Angkor

« Un de ces temples, un rival à celui de Salomon, pourrait prendre une place honorable à côté de nos plus beaux bâtiments. C'est plus grandiose que tout ce qui nous reste de la Grèce ou de Rome. »

Le « redécouvreur » d'Angkor, Henri Mouhot, 1861

C'est le plus grand site de temples du monde. À quelques kilomètres au nord de la ville cambodgienne de Siem Reap, près du grand lac de Tonlé Sap et du fleuve portant le même nom qui se jette dans le delta du Mékong, s'élève avec le temple d'Angkor Vat et la zone qui commence derrière lui, le plus imposant complexe sacré jamais construit par l'être humain. Angkor Vat à lui seul est entouré de murs de mille mètres sur huit cent quinze mètres, avec des douves de plus de cent quatre-vingts mètres de large et comprend trois terrasses progressives entourées de murs, des tours d'angle de trente-deux mètres de haut et une tour centrale de quarante-deux mètres. Ce temple, et de nombreux autres, datent des XIIe et XIIIe siècles, époque florissante de la culture khmère du Cambodge (de 800 à 1431 environ). Il est cependant difficile d'obtenir des données plus précises.

Angkor Vat est attribué à un roi du nom de Surayavarman qui aurait régné dans la première moitié du XIIe siècle, mais ce fait est assez controversé. Le but de cette construction impressionnante reste également nébuleux. Elle pourrait avoir été un temple dédié au dieu hindou Vishnu, mais certainement pas exclusivement. En effet, les Khmers étaient syncrétistes, c'est-à-dire qu'ils vénéraient des dieux de diverses religions ; de plus, un passage au bouddhisme au XIIIe siècle ne facilite pas les recherches. Un mausolée funéraire semble également possible car le site est orienté vers le royaume des morts hindou, mais il n'existe ni tombeau ni dépouille. Dans la croyance des anciens Khmers, une entité du nom de Devaraja est mentionnée en plus des nombreux dieux hindous : divinité supérieure d'un panthéon inconnu, titre d'un souverain mortel vénéré comme un dieu, les deux à la fois, ou quelque chose de totalement différent ? Les trouvailles archéologiques à proximité de la Thaïlande prouvent qu'une seule famille de prêtres était responsable de l'adoration de ce Devaraja depuis le début de la dynastie khmère sous le règne du roi Jayavarman II en l'an 802. Peut-être l'est-elle toujours ? L'ignorance des

archéologues concernant le site d'Angkor Vat est-elle seulement un scandale de l'archéologie ou l'implication d'un secret bien plus profond ?
Beaucoup de choses valables pour Angkor Vat le sont aussi pour l'ensemble de la zone. Sur plus de deux cents kilomètres carrés, on trouve plus de mille temples, reliquaires et sanctuaires. C'est le lieu sur la planète possédant la plus grande densité de constructions sacrées et personne ne sait vraiment pourquoi.

La cité des temples d'Angkor Vat est considérée comme le parachèvement de l'art de la construction des Khmers. Dans sa structure très géométrique, il représente l'ensemble de l'univers : les murs extérieurs symbolisent les montagnes en marge du monde, les larges douves l'océan ancestral qui aurait été autrefois constitué de lait, et les tours de temple centrales s'apparenteraient à la montagne terrestre Meru, demeure des dieux hindous.
La grandeur du site, dont on ne se rend vraiment compte que lorsque l'on franchit la porte extérieure et que l'on pénètre dans le temple proprement dit par une rue de trois cents mètres de long et de dix mètres de large bordée de statues représentant des serpents, impressionne d'autant plus lorsque l'on connait les limitations que les anciens maîtres d'œuvre devaient combattre. Les Khmers n'utilisaient pas de mortier et ne pouvaient pas ériger de voûtes. La pierre très délicate visible de l'extérieur et désignée par les souverains coloniaux français comme du grès n'est dans beaucoup d'endroits qu'une façade. Le cœur de la plupart des constructions est en latérite et en blocs de torchis riche en oxyde de fer, découpé et laissé sécher au soleil, parementés de plaques de grès.

Le site est édifié en trois gradins croissants carrés et concentriques, le plus haut étant le plus à l'intérieur (autrement dit : avec plus de blocs de latérite). Puisque chaque terrasse fait moitié moins que la précédente mais qu'elle est deux fois plus haute que celle-ci, l'impression de s'élever à pic est renforcée. Un système de galeries extrêmement complexe, en forme de croix, en majorité orné de motifs floraux, conduit de la terrasse extérieure à la deuxième terrasse. Douze escaliers très raides relient cette dernière à la troisième terrasse, la centrale, entourée elle aussi par une galerie. Ses cinq tours en forme de lotus (quatre dans les coins et une au centre) représentent les cinq sommets du mont des dieux, Meru. Sous la tour centrale, qui aurait contenu dans la période pré-bouddhiste une statue de Vishnu (ou du roi à l'origine de la construction, ou les deux ?), un puits conduit dans des profondeurs insoupçonnées. La décoration des murs avec des bas reliefs est prodigue. Outre les motifs de serpent, les déesses (Devas) et danseuses (Apsaras) occupent une place d'exception : sur les plus de mille cinq cents représentations féminines, aucune ne se ressemble ! D'autres illustrations montrent les victoires militaires des rois khmers, des scènes d'épopées religieuses et des descriptions très drastiques des affres de l'enfer.

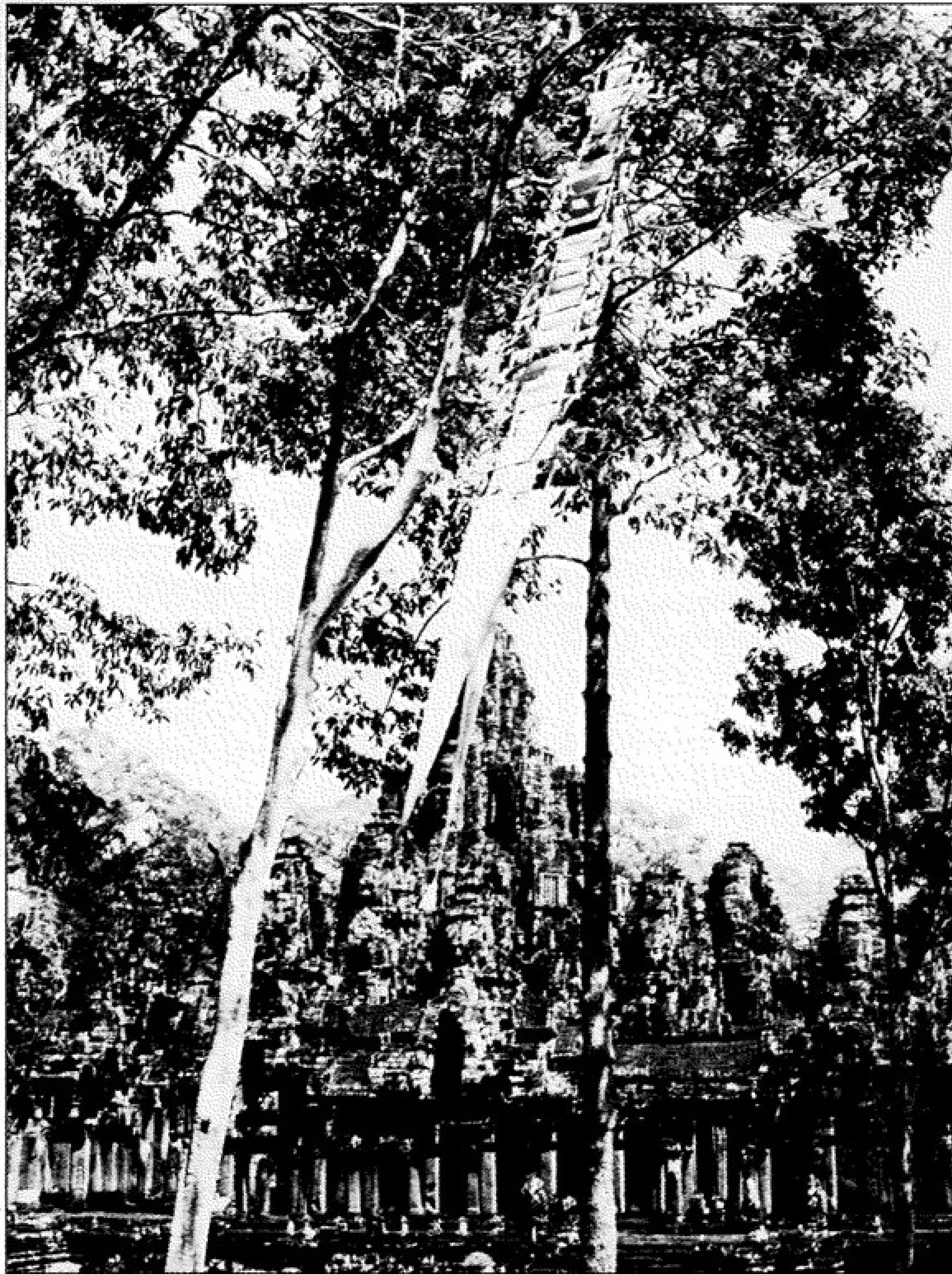
La zone imposante d'Angkor est le vestige d'une grande métropole (ou, pour être plus précis, de plusieurs métropoles consécutives). De l'an 802 jusqu'au XV[e] siècle se tenait ici la capitale du royaume khmer. En fait, le mot « Angkor » signifie déjà en lui-même quelque chose comme « ville » ou « société ». Entouré par des pouvoirs pour la plupart hostiles, comme le Siam (actuelle Thaïlande), le Laos et l'Annam (y compris le Tonkin, actuel Vietnam), le royaume du Cambodge domina par moments une grande partie de l'Asie du sud-est. Les habitations de sa capitale, Angkor, étaient cependant en bois et ont donc disparu depuis longtemps. Seuls le temple, les palais et les parties d'un système d'irrigation complexe ont été bâtis en tuile ou en pierre et ont donc survécu.
En raison de l'existence de plus de mille temples, sanctuaires et sites sacrés, quelle que soit leur description détaillée, celle-ci ne peut que rester superficielle. Il existe cependant certains sites importants qui doivent être mentionnés, ne serait-ce que brièvement, et des monuments qui se répètent.
En règle générale, les constructions des Khmers sont très géométriques ; on trouve le motif de la reproduction de l'univers comme à Angkor Vat un nombre incalculable de fois : des douves, des terrasses concentriques et une réplique de la

« Angkor était la métropole la plus somptueuse de toute l'Asie, une ville dont la richesse époustouflante perdurera pour toujours dans ses murs de temple, ses terrasses et ses tours. Cette splendeur était parfaitement en accord avec une race de conquérants […]. Mais un jour, pour des raisons que les archéologues ne peuvent que supposer, les habitants quittèrent leur ville pour ne jamais y retourner. La jungle prit alors ses droits dessus et dissimula ce site pendant cinq siècles. »

Robert J. Casey,
Four Faces of Siva, 1928
(Quatre visages de Shiva)

Apsaras sur les murs d'Angkor





Le Bayon à Angkor Thom

montagne du monde, Meru, s'élevant au-dessus de tout cela tel un canon architectonique. Outre les tours lotus en forme de cloche, on trouve également les tours visages caractéristiques, dont les faces de plusieurs mètres semblent ne pas provenir de ce monde. Les techniques d'irrigation, la religion et l'art d'Etat étaient tellement imbriqués les uns aux autres que les bassins d'eau et les tranchées pourraient avoir une signification autant spirituelle que fonctionnelle et sont considérés aujourd'hui comme l'origine du site. Partout dansent les Apsaras, que les danseuses dans les temples imitaient et imitent encore aujourd'hui.
Au nord d'Angkor Vat, la zone entourée de murs d'Angkor Thom (grande Angkor) est tout ce qui reste du siège du gouvernement des Khmers à l'ère du roi Jayavarman VII (1181-1219). Outre le palais royal, la majesté semblable à Angkor Vat de l'imposant temple Bayon frappe de plein fouet. Le sanctuaire central comprend une chapelle principale et douze chapelles secondaires disposées en rayons, ainsi que cinquante-quatre tours pouvant dépasser les quarante mètres de haut.

« Cela s'est fait tout seul »

Déclaration des autochtones de la période coloniale concernant l'origine d'Angkor, années 1860

Ce qui a tout autant fasciné le visiteur du passé que les constructions imposant le respect fut la jungle elle-même, qui avait totalement repris ses droits sur la zone depuis sa désertion par les humains (probablement au XVIe siècle au plus tard). De puissants figuiers étrangleurs ont enlacé les anciens murs, les ont parfois fait éclater ou les ont enfouis sous leurs racines. Alors que les archéologues retiraient la couverture de végétation des innombrables temples pour dégager les murs et les inscriptions, le complexe de Ta Prohm (à l'est du coin sud-est d'Angkor Thom) fut, jusqu'à aujourd'hui et à dessein, laissé dans son envahissement de racines. Ta Prohm est un mélange de temple, de cloître et de quelque chose communément appelé « bibliothèque », construit vers l'an 1200. Cependant, personne n'a jamais trouvé de documents, ici ou ailleurs, concernant les Khmers et leur culture. D'après le *National Geographic*, les bibliothèques volumineuses comprenant des écrits sur feuilles de palmiers et peaux de bêtes ont disparu sans laisser de traces depuis de nombreux siècles. Seuls les reliefs et les inscriptions sur les murs d'Angkor sont les témoins de ce royaume disparu.
Ce qui entraîna le déclin de la culture des Khmers restera peut-être à jamais inconnu. Le passage de l'hindouisme (avec le cas spécial de la royauté divine) au bouddhisme Mahayanna plutôt individualiste vers 1300 ? Une attaque des Thaïs au XVe siècle ? Ou bien une catastrophe écologique qui fit s'effondrer le système d'irrigation contrôlé par les prêtres et les agents de l'Etat (qui donne l'impression d'avoir été démonté dans les règles) ? Toutes ces raisons « socio-économiques » ne sont peut-être que l'expression du manque de communication d'une époque, qui a oublié ce qui se passe lorsque les *dieux sont en colère*.

Il fallut attendre la deuxième moitié du XIXe siècle pour que le monde occidental prête attention à la merveille du monde dans la jungle cambodgienne, « à trois cents miles du seuil de toute civilisation ». Les autochtones avaient toujours eu connaissance de l'existence des ruines de Tonlé Sap, bien que ce ne fût souvent pas le cas pour son origine. L'explorateur français Henri Mouhot (1826-1861) dut donc se contenter de suivre les seules indications du missionnaire Charles-Emile Bouvilleaux pour faire « redécouvrir » en 1860 Angkor au monde occidental.
Mouhot ne s'attribua pas les lauriers de cette découverte, mais les dessins qu'il fit lors de son séjour de trois semaines à Angkor déclenchèrent en France une vraie Angkor-mania. Mouhot profita aussi peu de cette période que du succès de son livre relatant ses expériences. Lorsque *Voyage à Siam et dans le Cambodge* parut en 1868, l'explorateur était déjà décédé depuis quelques années, à seulement trente-cinq ans, probablement emporté par la malaria, sa tombe déjà oubliée et personne pour pleurer dessus.

Mouhot avait-il trouvé des artéfacts ou même des écrits des Khmers qui devraient cruellement manquer aux archéologues ultérieurs ? Fut-il victime d'une malédiction ? Après tout, certains temples à Angkor, malgré la ruine de

l'ensemble du site, ont été utilisés à travers les siècles et jusqu'à aujourd'hui par des moines et des croyants. Les derniers mots de Mouhot dans son journal, en octobre 1861, sont « Ayez pitié de moi, ô mon Dieu ! ». Ironiquement, la tombe de Mouhot, près de l'ancienne ville royale de Prabang au Laos, fut recouverte par la jungle aussi rapidement que la grande « découverte » d'Angkor. Ce n'est qu'en 1990 (!) que la crypte splendide fut retrouvée, totalement envahie par les plantes tropicales.

Pour la France, qui commençait dans ces années-là à se construire un empire colonial en Asie du sud-est, les dessins de Mouhot furent galvanisants. Ce furent surtout la « Mission archéologique de l'Indochine », puis à partir de 1902 l'« École française d'Extrême-Orient (EFEO) » qui envoyèrent des expéditions rapidement, creusèrent et restaurèrent, qu'ils soient, en raison des frontières coloniales toujours en mouvement, en Indochine française ou dans le Siam voisin. Les dessins ne furent au contraire jamais publiés dans l'empire germanique ; seul le magazine *Das Ausland* consacra en 1863 et en 1864 deux courts articles sur Angkor. Néanmoins, avec Phillip Wilhelm Adolf Bastian (1826-1905), un Allemand ne tarda pas à visiter les temples et publia en 1883. Le photographe écossais John Tomson eut l'honneur, en 1866, de la primauté des photographies d'Angkor.

Malgré toutes les explorations, Angkor n'a pas encore dévoilé tous ses secrets. Les reliques visibles peuvent certes être datées clairement de la période khmère entre le IXe et le XVe siècle, mais ce lieu n'est-il constitué que de ce qui est visible ? Quel est l'âge réel d'Angkor en temps que site sacré ?

C'est une pratique courante dans tous les pays et toutes les cultures de construire les temples, les églises et les cathédrales sur les fondations de sites de culte plus anciens. Il existe manifestement des lieux qui attirent le sacré de toutes sortes. Ainsi, la cathédrale de Cologne se trouve sur les vestiges d'un sanctuaire païen, la célèbre mosquée Sainte-Sophie d'Istanbul était à l'origine une église chrétienne, et les temples khmers à la frontière entre le Cambodge et le Siam/Thaïlande ne font de toute évidence pas exception. Depuis 1994, la région d'Angkor est examinée par des navettes spatiales et des avions équipés d'un tout nouveau genre de radar qui sonde les profondeurs (Airborne Synthetic Aperture Radar), et qui peut, dans de bonnes conditions, percer les mystères du sol jusqu'à une profondeur de six mètres. Et les recherches ont été fructueuses !

Le docteur Elizabeth Moore, directrice du département d'art et d'archéologie de la renommée « School of Oriental and African Studies » de l'université de Londres, a déclaré que de nombreux tumulus « préhistoriques » et des temples jusque-là inconnus dans les environs, au nord-ouest d'Angkor, ont pu être découverts grâce aux données des radars. Les nouvelles cartes réalisées en se basant sur les radars lui ont ensuite permis non seulement de remettre en question les concepts traditionnels du développement d'Angkor, mais également de prouver l'existence, dans la région, d'une civilisation antérieure et de ses temples. Plus ancienne à quel point ? Les chercheurs parlent d'indices d'une culture jusqu'à huit cents ans avant l'apogée khmère. Et ce n'est pas tout (ni la fin, ni d'ailleurs le commencement)...

Les connaissances de la NASA et du *Jet Propulsion Laboratory* correspondent bien aux résultats des fouilles dans la Thaïlande voisine. D'après *Newswise* du 1er janvier 2006, l'archéologue néozélandais, le docteur Charles Higham, a trouvé là-bas les racines de la culture originelle d'Angkor pouvant remonter à 2 000 avant J.-C. La facture exquise des trouvailles de Higham, provenant d'une culture ayant pu exister au mieux à l'ère du bronze, suppose que le site d'Angkor comme on le connaît aujourd'hui a été développé par un peuple local et pas seulement par des importateurs du savoir-faire des centres culturels d'Inde et de Chine. Mais qui étaient ces êtres ? Et pourquoi exhumaient-ils leurs morts pour les enterrer à nouveau en alignant leur crâne avec l'ouest avec précision ?

En 1996, John Grigsby et Graham Hancock, « scientifiques ésotériques », découvrent qu'une série d'au moins quinze temples significatifs (d'Angkor Vat jusqu'à Angkor Thom) constitue

« Un radar de la NASA révèle des ruines cachées dans l'angkor antique. »

Media relations office
Jet Propulsion Laboratory
California Institute of Technology
National Aeronautics and Space Administration
Pour publication immédiate, février 1998

Les ruines d'Angkor, submergées par la végétation





Constellation stellaire – Modèle pour la construction d'Angkor ?

une réplique de pierre de la constellation du dragon. Ce n'est cependant pas la représentation de sa forme actuelle, mais une formation que l'on pouvait voir dans le ciel le jour de l'équinoxe vers 10 500 ans avant J.-C. (!). Si l'explorateur d'Angkor suit cette piste, il se trouve finalement sur un sol préhistorique.
Les sceptiques pourraient bien sûr objecter qu'il serait possible de projeter n'importe quelle constellation sur la carte d'Angkor en faisant une sélection parmi les plus de mille sanctuaires, surtout si on la déforme de quelques milliers d'années avec une simulation informatique. Cependant, le connaisseur du mythe ne devrait pas gâcher une bonne histoire avec trop de scepticisme.
Si les temples d'Angkor ne représentent pas seulement l'univers hindou, mais également la constellation du dragon, on peut se demander comment les Khmers entre les IX[e] et XV[e] siècles pouvaient savoir à quoi ressemblait cette constellation dix mille cinq cents ans avant notre ère, et au demeurant inconnue en Asie du sud-est. Existait-il (ou existe-t-il) une tradition intacte de transmission depuis l'âge de glace jusqu'au Moyen-Âge ou même jusqu'à nos jours ? Les Khmers érigèrent-ils leurs temples tout simplement sur les ruines des ruines des ruines de sites cultuels dont les bâtisseurs vécurent il y a plus de douze mille ans ? Peut-être les deux…
Selon Hancock, la constellation du dragon ressemble de façon frappante à un motif de cobra dressé avec sa crête déployée, que l'on retrouve en effet souvent dans l'iconographie d'Angkor. Une circonstance particulière est de plus associée à l'un des astres de la constellation : jusqu'à il y a environ quatre mille ans, l'étoile Thuban était notre pôle nord. Elle fut ensuite, en raison du mouvement de l'axe de la Terre, remplacée par Polaris. De telles modifications du ciel promettaient un changement d'ère à ceux qui interprétaient les étoiles dans l'Antiquité.

« Les savants croient de façon alternative […] que l'emplacement géographique du complexe d'Angkor et la disposition de ses temples sont basés sur une planète des temps anciens à la géographie sainte et prééminente. […] Il semblerait que le but du reflet architectonique du ciel était le soutien de l'harmonie entre la Terre et les étoiles. »

Site internet AncientWeb.org : An Educational Ressource

En parlant d'ère justement, le dragon comme se nomme la constellation ainsi que les créatures similaires, malgré tous les efforts des contes et du monde du fantastique, n'appartiennent certainement pas à l'époque humaine. Cependant, de vrais « dragons » évoluaient sur notre planète à une certaine période, et il semble qu'on l'ait toujours su à Angkor.

Le cloître du temple de Ta Prohm est particulièrement apprécié par les touristes car il a été laissé tel quel, envahi par la végétation. Les cascades de racines gigantesques recouvrent le bâtiment comme une chute d'eau transformée en bois, et la structure à vraie dire impressionnante fait figure de jouet à côté de la luxuriance encore plus imposante de la forêt vierge.

Il est avéré que deux cent soixante déesses et dieux ont été vénérés à Ta Prohm, mais ce n'est pas leur représentation qui attire les visiteurs modernes. En effet, dans une petite cour du site érigée en 1200, près de reliefs illustrant des animaux connus tels que les cerfs et les singes, on peut voir un dinosaure gravé dans la pierre ! Quod erat demonstrandum.
On ne parle pas ici de quelque chose de si effrité par les ravages du temps qu'il en est méconnaissable : le « dragon » d'Angkor Thom est clairement reconnaissable, tant et si bien que même un enfant de dix ans avec un faible pour les sauriens préhistoriques comme tous les enfants de son âge peut l'identifier comme étant un stégosaure ; les paléontologues s'accordent à dire qu'ils se sont définitivement éteints depuis le crétacé moyen, il y a environ cent dix millions d'années.



Le cloître du temple de Ta Prohm



« Je suivis du regard la direction indiquée par le petit doigt brun [de notre guide étranger] vers une figure au mur et n'en crus pas mes yeux. »

Le touriste « C.J. » sur le site internet 1000 Wines

Il a donc dû y avoir à Angkor une chaîne ininterrompue depuis le crétacé jusqu'au XII[e] siècle au minimum, une transmission qui n'a pas pu être effectuée par les Hommes sur toute la période. Les artistes khmers du Moyen-Âge ont dû copier des représentations déjà existantes qui étaient à leur tour des copies de copies, etc.

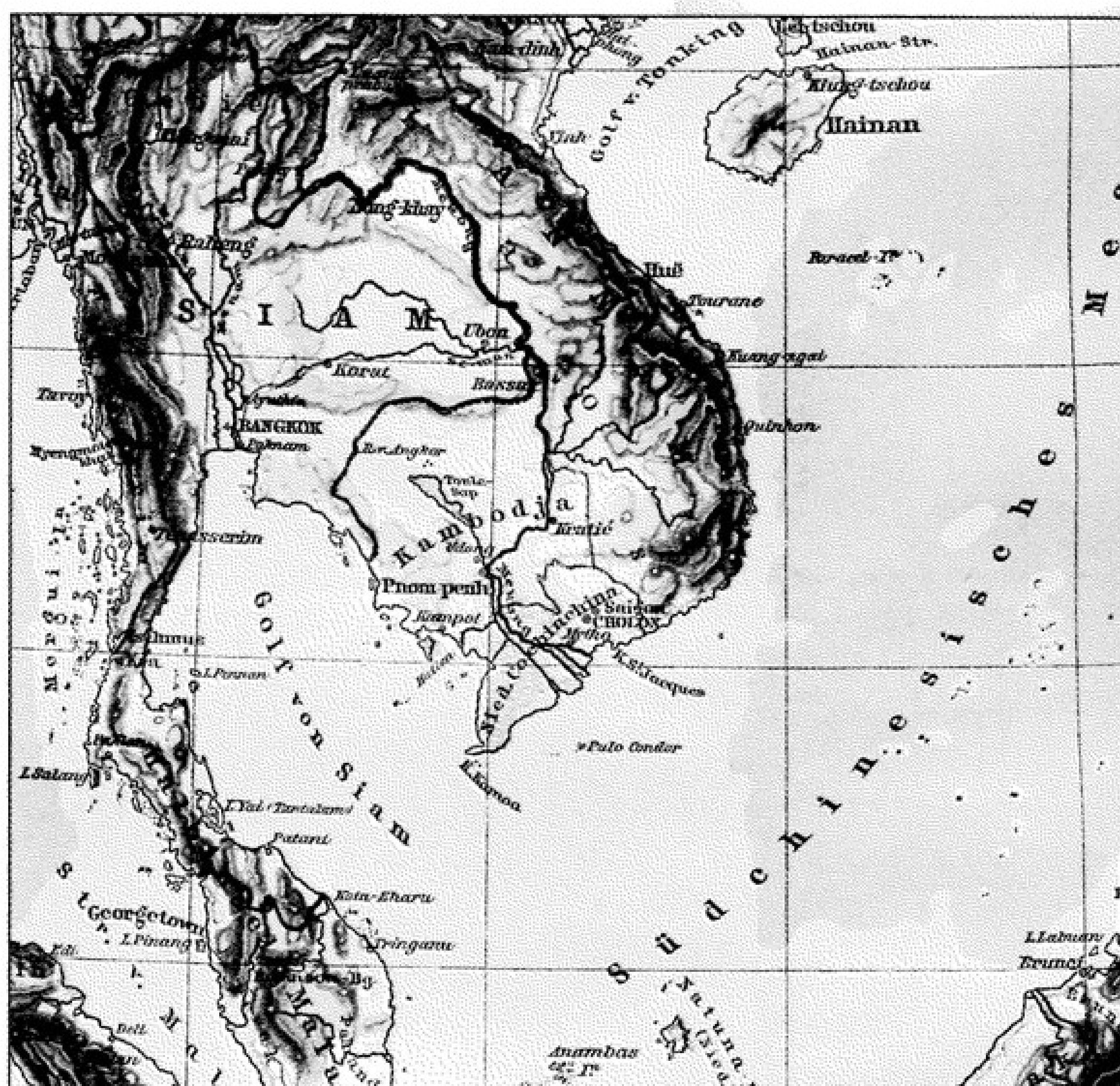
Peut-être que les sources autochtones de Mouhot en 1860 avaient raison lorsqu'elles disaient que le complexe d'Angkor s'était fait tout seul. L'origine du lieu datant de l'ère moyenne, du point de vue de l'Homo sapiens, il avait effectivement « toujours » existé. Ses habitants pré-humains et humains l'avaient seulement refaçonné. Les styles artistiques et les formes architecturales changèrent, mais la topographie des lieux et les informations qu'ils contenaient se perpétuèrent tout au long des millions d'années.
Mais quelles informations ? Au fin fond de la jungle cambodgienne se trouve le plus grand complexe de temples du monde. Manifestement, leur forme actuelle n'est que la dernière forme d'une architecture sacrée jusqu'ici, qui remonte à une époque précédant de loin les êtres humains. Des milliers de dieux ont été vénérés ici, alors qu'Angkor même était et reste le modèle de l'univers et une représentation de la voûte céleste. À peine cent cinquante ans après sa découverte par le monde occidental, l'humanité semble en savoir moins concernant ce mystère qu'auparavant. Et tant que l'humain n'aura pas compris Angkor, il n'aura rien compris.

Un pays entre traumatisme et rêve

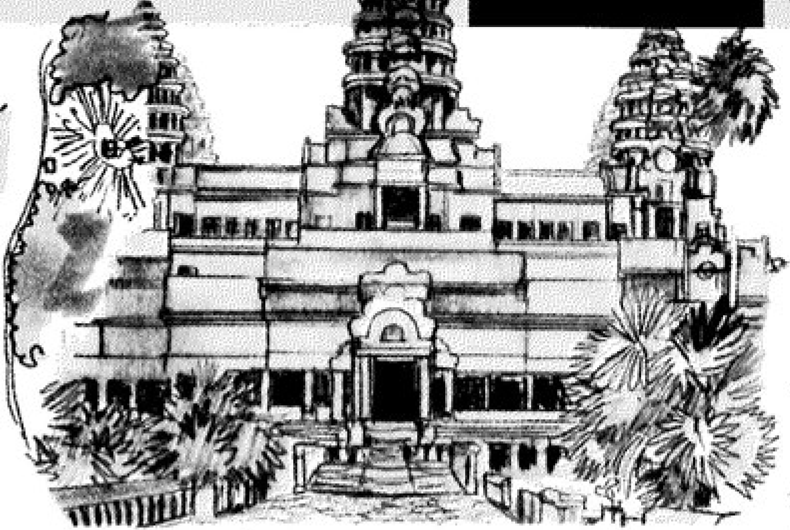
Géographie et climat : Le Cambodge, pays nommé ainsi d'après l'ancien royaume khmer Kampuchéa, se trouve dans une zone de l'Asie du sud-est que les Français nomment l'Indochine. Entre les pays voisins formés par la Thaïlande (ancien Siam), le Laos, le Vietnam (ancien Annam) et temporairement le Tonkin, le pays est entouré de hautes montagnes, en grande partie dans le bassin cambodgien, au centre duquel se trouve le lac Tonlé Sap. Relié au Mékong par le fleuve éponyme, l'hydrographie de cette région à seulement trente mètres au-dessus du niveau de la mer en moyenne est remarquable. Pendant la saison des pluies de mai à septembre, la mousson du sud-ouest apporte de violentes ondées qui font tellement monter le Mékong que la direction du courant du fleuve Tonlé Sap qui s'y jette normalement est inversée. L'eau s'écoule ainsi dans le lac du même nom et multiplie sa taille par trois. Pendant la saison sèche, de novembre à avril, le niveau de l'eau du lac et du fleuve baisse et le cours du fleuve rechange de direction pour se jeter à nouveau dans la mer. Les températures, toute l'année supérieures à 30°C, sont très éle-

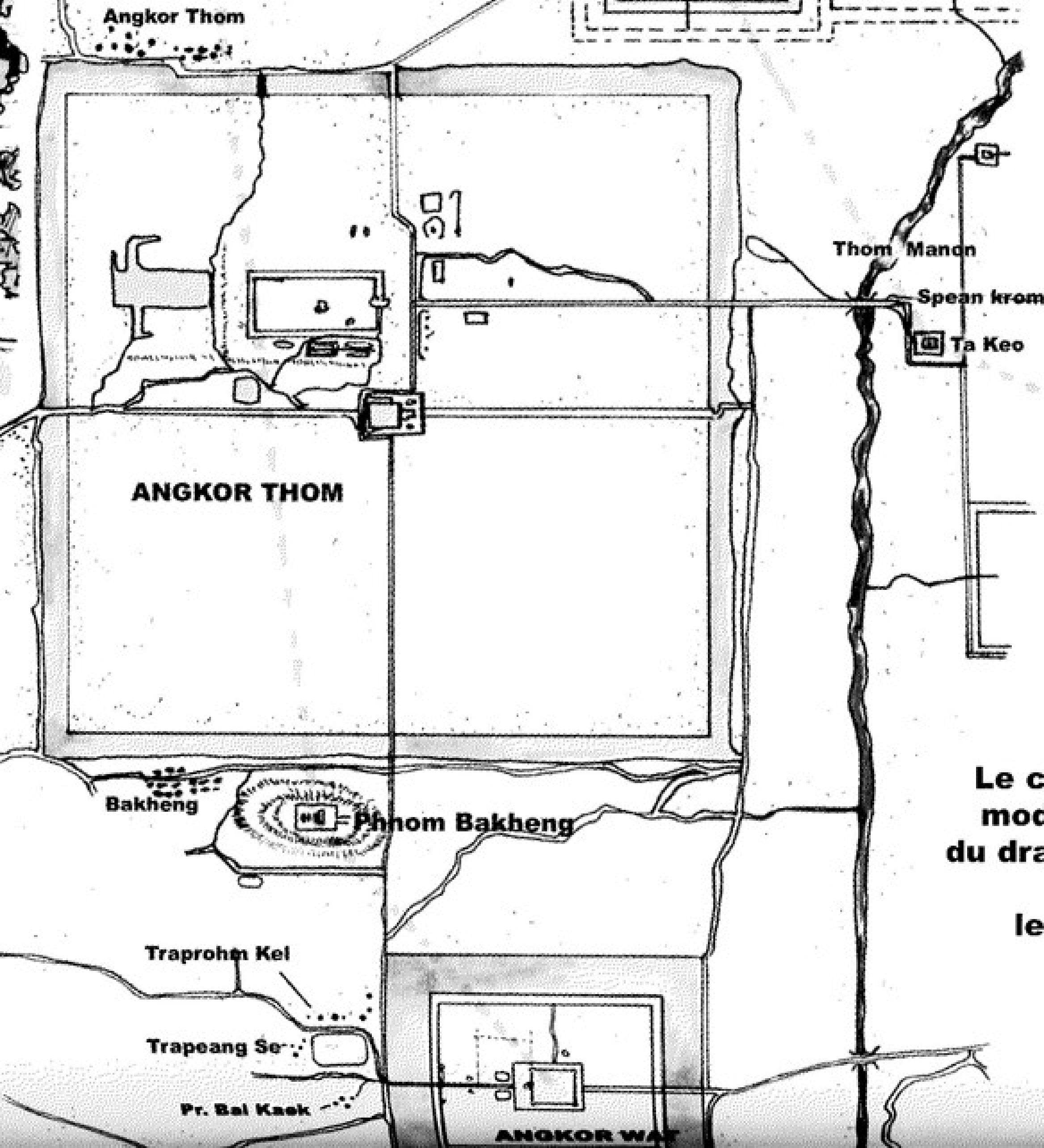
« En raison du climat tropical chaud et humide la végétation est luxuriante. [...] L'Indochine française englobe l'est, jusqu'à la frontière de la Chine. Ici au nord-est le protectorat de Tonkin dans lequel l'ordre est difficile à maintenir. [...] Sur la côte est, le protectorat d'Annam et dans le fertile détroit du Mékong, la Cochinchine avec sa capitale Saigon. »

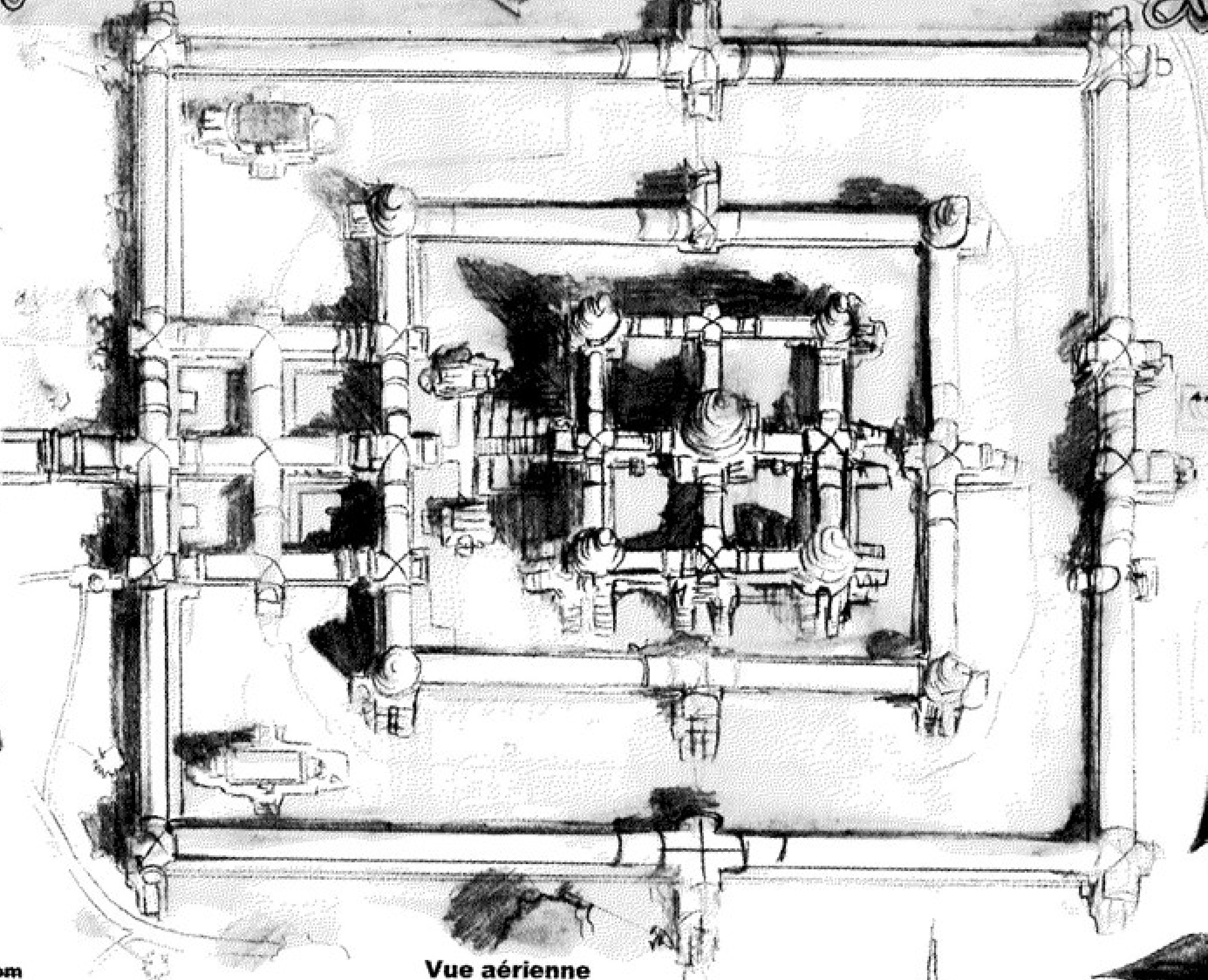
E.v. Seydlitz, *Kleines Lehrbuch der Geographie*, Breslau, 1905 (Petit manuel de géographie)



ANGKOR VAT

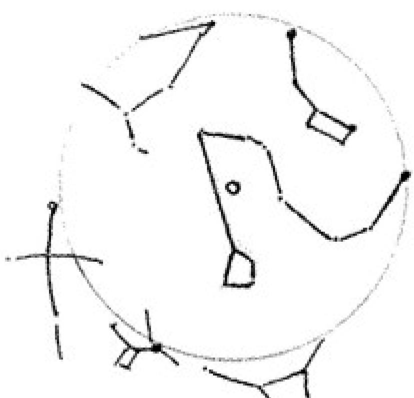






Vue aérienne

Vue en coupe



Le complexe est bâti sur le modèle de la constellation du dragon. Le temple d'Angkor Thom représente le pôle nord elliptique.

Angkor



Un village typique du Cambodge

vées ; seule l'humidité de l'air change, ce qui rend le climat relativement supportable pour un étranger occidental uniquement pendant la saison sèche. Les ressources en eau de la région sont certes favorables à la végétation en général, mais le riz nécessite deux submersions par an, ce qui limite l'agriculture intensive dans les lieux où une irrigation fonctionnelle est assurée.

Pays et peuple : La majorité de la population du Cambodge se nomme (ainsi que leur langue) aujourd'hui encore les Khmers, et les Chinois et les Vietnamiens représentent les minorités ethniques les plus importantes. Les groupes ethniques sont les Khmers des hauts plateaux, les Cham, les Malaisiens et les Sunnites chafistes. À l'exception des Chams et des Sunnites, les Cambodgiens suivent à plus de 90% une forme locale du bouddhisme. Les dirigeants des deux plus grands ordres monastiques appartiennent, avec le Premier Ministre et les membres du parlement, au conseil de la couronne du Roi.

La capitale Phnom Penh fut construite par les derniers souverains khmers de la période classique vaincus par les Thaïs au XV[e] siècle, et est aujourd'hui la seule ville dépassant le million d'habitants. Siem Reap, à environ six kilomètres d'Angkor Vat et transformée par le tourisme en un lieu défiguré, compte à peine cent cinquante mille habitants.

Les innombrables petits villages d'agriculteurs de riz, presque identiques à leurs représentations sur les murs des temples d'Angkor, sont typiques du Cambodge (en particulier durant l'entre-deux guerres). Ces villages sont en général divisés en une zone supérieure et une zone inférieure. Les habitants d'une zone sont la plupart du temps brouillés et les mariages sont donc uniquement possibles entre les personnes de zones différentes. Les habitations sont sur pilotis avec une toiture à deux versants et des murs en bambou sur un sol de planches. Les échelles taillées dans des troncs et nécessaires pour entrer sont retirées la nuit. Entre les pilotis brûle un feu de paille pour dissuader les insectes omniprésents, et les agriculteurs attachent leurs animaux domestiques aux pilotis mêmes (par exemple les cochons et les bœufs). Tout autour des villages toujours situés sur un cours d'eau, la forêt vierge est défrichée et l'eau pour la submersion des rizières est retenue. Dans les zones de submersion vivent de nombreux serpent non venimeux qui sont attrapés, vendus sur les marchés et consommés en tant que produit fin.

Guide pour les voyageurs : A l'ère Victorienne, un voyage à Angkor était encore une aventure, oui, une vraie expédition. En 1901, l'écrivain Pierre Loti eut d'abord besoin d'une autorisation de voyager du Roi du Cambodge et du gouverneur général. Le trajet commença sur l'eau, par le Mékong et le fleuve Tonlé Sap, d'abord avec de grands bateaux, puis avec des sampans, semblables à des radeaux. Loti finit par atteindre en charrette Siem Reap, autrefois presque un village. De là, encore deux heures de marche à travers la jungle étaient nécessaires pour atteindre Angkor Vat. Le voyageur fut logé par les moines y résidant (déjà ? à nouveau ? toujours ?).

En 1925, l'accès à l'ancien complexe de temples était déjà plus facile pour les voyageurs. Le trajet durait environ quinze heures dans une voiture de location de Saigon jusqu'à Angkor, et seuls l'utilisation de nombreux petits bacs et les ponts de fortune inspirant peu confiance créaient encore une atmosphère d'aventure. Il y avait même dans les années 1920 un hôtel pour Occidentaux, et deux établissements de toute première qualité devaient s'y ajouter jusqu'à la fin de la décennie avec le « Grand Hôtel d'Angkor » et l'« Hôtel des Ruines ».

Les touristes modernes atteignent le Cambodge la plupart du temps en avion, et de nombreuses compagnies aériennes asiatiques à bas prix conduisent directement au site touristique de

« D'immenses montagnes imposent la forme de l'Indochine. De gigantesques fleuves coulent entre leurs hautes chaînes et rares sont les larges plaines qui sectionnent leur cours. [...] Dans les montagnes, un grand nombre de peuples primitifs se sont réfugiés alors que les grandes plaines étaient envahies par une nuée de peuples venant d'Inde, du Tibet et de Chine [...]. D'un mélange des cultures [...] naquit, une « Indo-Chine ». [...] La zone fut partagée par la Grande-Bretagne et la France et entre ces deux pays, le Siam très rétréci fut laissé comme pays tampon. »

Knaurs Welt-Atlas, Berlin, 1932 (Atlas-Monde des éditions Knaur)

« Des bâtons d'encens japonais répandaient une fumée abondante sous chaque table pour chasser [les nombreux moustiques], les femmes écrasaient leurs tourmenteurs avec des mouchoirs ou des journaux, le hommes tapaient sur leur chemise blanche, laissant des traces de sang rouge. »

Roland Dongelès concernant un repas du soir devant la silhouette d'Angkor, 1925

« La domination actuelle des nations de l'Europe en Asie aura-t-elle des conséquences positives pour ces pays par l'introduction en ces terres des bénédictions de notre civilisation ? Ou nous, en tant qu'instruments aveugles de l'ambition illimitée, venons ici comme fléau, pour s'ajouter à leurs misères actuelles ? »

Le « redécouvreur » d'Angkor, Henri Mouhot, 1861

Siem Reap. Le tourisme de masse a transformé cette ville en un lieu peu attirant (en dehors de quelques quartiers luxueux) et les autochtones ont quitté cet endroit dit de pêcheurs. Des taxis ancestraux et des « Tuk Tuk » (tricycle motorisé pour deux personnes) servent pour le transport jusqu'à et entre les ruines.
La langue prédominante au Cambodge est le khmer ; 95% du peuple se comprend ainsi. L'écriture correspondante reste un mystère éternel pour la plupart des Européens. Actuellement, presque tous les Cambodgiens maîtrisent un vocabulaire anglais de base, en particulier ceux qui sont en contact avec les touristes. Dans les années 1920 également, on pouvait se faire comprendre dans un anglais approximatif et l'ancienne génération parle également en partie français.

Histoire : Depuis que le royaume classique des Khmers subit en 1431 une sévère défaite face aux Thaïs, le Cambodge est toujours resté sous domination étrangère. Peu de pays ont souffert comme lui des guerres coloniales, civiles et par procuration.
En 1854, les Français annoncèrent au roi du Cambodge de l'époque un premier « intérêt » à la région. À partir de 1863, ils en firent un protectorat et en 1897, ils l'intégrèrent enfin pour de bon dans leur empire colonial d'Indochine. Les contrats entre les Français et les Siamois encore relativement indépendants dans la région firent que le contrôle de la zone d'Angkor de 1867 à 1907 fut cédé au royaume Thaï. La capitulation du gouvernement de Vichy pendant la deuxième Guerre Mondiale eut également des conséquences sur les colonies françaises, et le Cambodge appartint au Japon jusqu'à la fin de la guerre. Après la victoire des alliés, les Français retournèrent certes brièvement dans leur ancien empire, mais en parallèle, l'ancien roi du Cambodge, Sihanouk, déclara l'indépendance de son pays, ce qui fut confirmé sur la scène internationale en 1954.

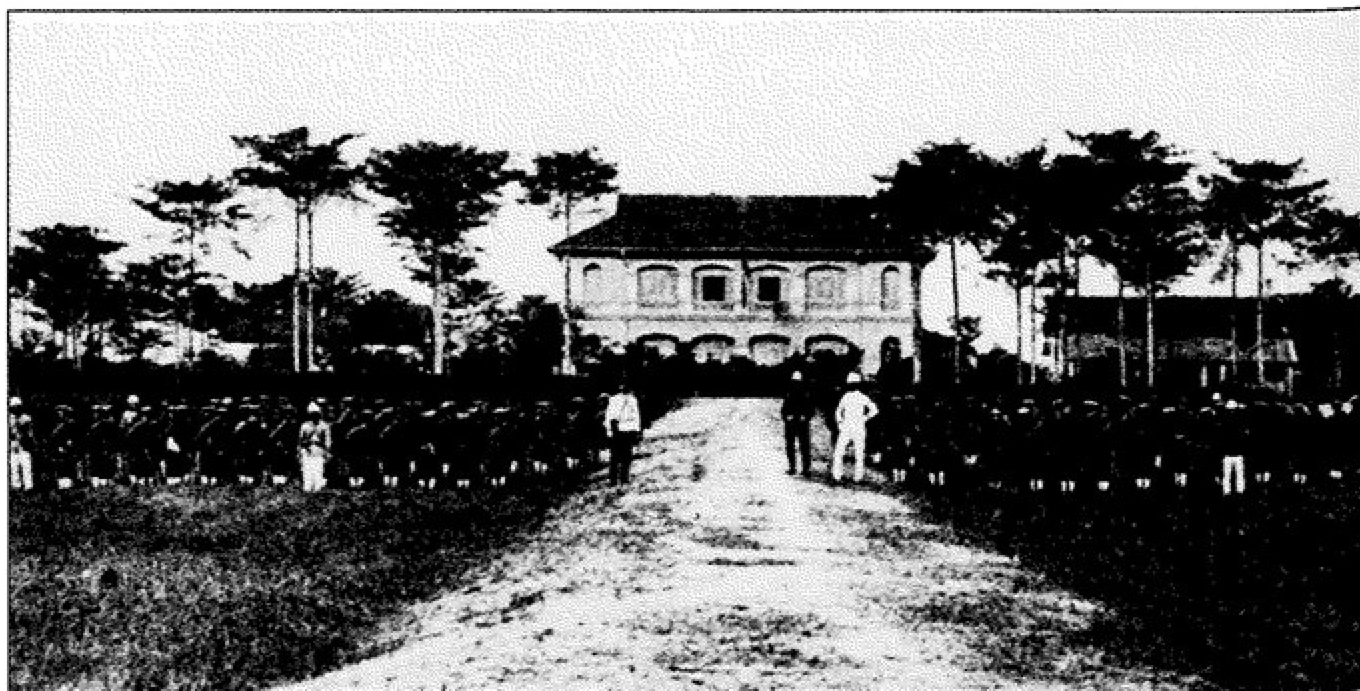
Les années qui suivirent furent un âge d'or qui devait se terminer cependant en chute sanglante. En effet, la politique de louvoiement entre les superpuissances que formaient les États-Unis, l'URSS et la Chine (ainsi que ses pays vassaux dans la région) ne pouvaient pas fonctionner sur le long terme. Deux révoltes militaires, probablement initiées par les Américains, provoquèrent une première phase de guerre civile et la fuite du roi manœuvrant de moins en moins habilement vers la Chine. À partir de là, les guerres civiles et les invasions des pays voisins alternèrent, et le pays s'enfonça de plus en plus dans le conflit avec le Vietnam qui dégénérait. Les interventions directes et indirectes des puissances étrangères aidèrent un mouvement pseudo-communiste à prendre le pouvoir au Cambodge, se nommant lui-même « Angkor », mais connu dans le monde surtout sous le nom de « Khmers rouges ». Jusqu'à trois millions de Cambodgiens trouvèrent la mort rien que pendant leur régime de terreur immédiat, entre 1975 et 1979, dans lequel le rire était interdit et où la mort était la seule punition prévue par la loi, quelle que soit la faute commise. Mais leur sang ne tache pas seulement les mains des Khmers : que ce soient le roi (et ainsi la Chine), les Russes, les Vietcongs, et même les États-Unis, tous les participants aux guerres de l'Asie du sud-est ont pactisé à un moment ou à un autre avec les communistes qui voulaient recréer le royaume khmer du passé. Le régime khmer fut suivi d'une invasion vietnamienne et à nouveau d'une guerre civile. La gestion par les Nations Unies entre 1992 et 1993 apporta au pays un peu de répit et des élections libres. Ce ne fut cependant qu'en 2004 que le roi Sihanouk se retira et libéra ainsi la voie pour son fils ainsi que pour le retour de son pays dans la communauté internationale. À quel point la monarchie constitutionnelle actuelle sera stable, seules les étoiles le savent.

Le cœur du monde

Les temples d'Angkor n'ont été oubliés que d'après les échelles européennes. Bien que le royaume des Khmers soit tombé comme de nombreux royaumes avant et après lui, les moines de l'ordre des serviteurs de Devaraja ont continué d'exister, de chanter et de prier, garants d'un savoir plus ancien que l'humanité, plus ancien que le monde... Cette connaissance

« J'ai encore commis un méfait dans la théorie de la gravitation qui risque de me faire interner dans une maison de fous. »

Albert Einstein concernant l'introduction de la constante lambda cosmologique, dont la taille scelle le destin de l'univers



Des troupes françaises en Indochine

englobe bien plus que le seul enseignement d'un dieu, et même que les enseignements des deux cent soixante dieux vénérés dans le cloître de Ta Prohm. Leur savoir comprend potentiellement l'enseignement de *tous* les dieux ! Et bien sûr, parmi eux, celui de Devaraja.
Une campagne sur les traces de Cthulhu nécessite un lieu du silence, de la connaissance et de l'apprentissage. Quel lieu était le plus adapté que le vrai Angkor ? 99,9% des prêtres sont peut-être aujourd'hui bouddhistes, de même qu'ils étaient auparavant certainement hindous ou animistes. Néanmoins, certains ecclésiastiques peu nombreux connaissaient l'âge réel et le but de ce site. Les explorateurs du mythe qui réussissent les tests des vrais moines d'Angkor peuvent prendre contact de cette manière avec l'ordre ancestral de Devaraja, et gagner ainsi le patronage d'une puissante organisation. Les moines de cet ordre semblent sans âge et sages, ils sont polis et amicaux, mais sans réelle émotion. Les dissensions religieuses entre les adeptes des différents dieux sont mal vues sur le sol sacré d'Angkor, car on s'intéresse littéralement à l'action de tous les dieux, y compris les idoles du mythe. Les moines sont toujours prêts à transmettre aux investigateurs une partie de leurs connaissances mythiques si eux-mêmes, de leur côté, partagent avec les frères de l'ordre ascétique toutes leurs connaissances. Un prix à payer bien plus important que ce qu'il n'y paraît de prime abord. En effet, Angkor ne se trouve pas pour rien au centre d'un modèle de l'univers dans son ensemble… au « cœur du monde ».

Depuis que les astronomes ont dû constater que tous les astres et toutes les galaxies s'éloignent les uns des autres, l'hypothèse du « big-bang » s'est renforcée dans la science, en tant que naissance de notre univers. Les explorateurs du mythe ont cependant un autre nom pour la singularité au centre et au début de toutes choses : Azathoth, feu nucléaire et big-bang en personne. C'est Azathoth qui se cache réellement derrière le titre absolu de Devaraja ; Angkor est son sanctuaire, planifié depuis la nuit des temps par l'univers, et érigé pour lui ! Comme Azathoth au centre du cosmos est bercé par la musique et la danse d'autres entités inférieures, des milliers d'Apsaras dansent pour leur Devaraja à Angkor.
Le commencement de l'univers fut de la matière devenue chaos, désordre et entropie, et Azathoth est sa personnification et son symbole en tant que dieu aveugle et fou. Cependant, ce qui a un commencement n'a-t-il pas aussi une fin ? Le cheminement du début à la fin ne suit-il pas peut-être même un plan ?
La théorie cosmologique favorisée actuellement commence par un univers qui s'étend à l'infini, disloqué non seulement par la force du big-bang, mais surtout par la dénommée « énergie sombre », un phénomène dont la curiosité n'est pas sans lien avec les Dieux Extérieurs. Les religions orientales décrivent au contraire souvent un univers cyclique, un cosmos éternel, avec un rythme d'une durée de milliards d'années pulsant entre big-bang et big-crunch.



Dans les années 1922-1924 déjà, le mathématicien de Leningrad Alexander Friedman (1888-1925) essaya de réconcilier les théories d'un univers cyclique avec la physique moderne, en se penchant dans ses formules sur la taille de la constante lambda introduite par Einstein. Pourquoi parle-t-on en fait de « formule » autant en mathématiques que pour la magie ? En partant de sa propre variante de la théorie de la relativité générale, Friedman déboucha sur un modèle dans lequel l'univers se contracterait après une phase d'expansion. À la fin, un unique point d'une épaisseur infinie se trouverait dans un état dans lequel les équations d'Einstein se briseraient et entraînerait alors la fin de l'univers et le début d'un nouveau. Einstein considéra en 1927 ces résultats (et ceux basés sur ce modèle) comme certes corrects du point de vue du calcul, mais *effrayants.*
L'idée hérétique d'un univers cyclique fut ravivée en 2002 (dans le magazine *Science online*) par les scientifiques Paul Steinhardt et Neil Turok. Selon leur modèle de la théorie des cordes, il existe dans un hyper-espace à dix dimensions deux univers infinis. Ni la matière, ni la lumière, mais uniquement la pesanteur peut combler l'abîme entre ces deux « membranes » parallèles. Les deux univers tantôt s'éloignent tantôt se rapprochent l'un de l'autre. Lorsqu'ils se rencontrent, cela produit un nouveau big-bang.
Ce que ni Friedman, ni Steinhardt, ni Turok ne savent cependant, c'est que tout cela ne se produit pas sans raison.

En 1953 déjà, l'auteur Arthur C. Clarke dévoila dans sa première nouvelle classique *Les Neufs Milliards de Noms de Dieu* son savoir concernant la raison de l'existence de l'humanité et du cosmos : la connaissance de soi ! Chez Clarke, la mission d'un ordre de moines dans ce but est de collecter tous les noms des dieux, de

« Mais, plus nous approchons de ce temple, que nous pensions voué au définitif silence, plus il semble qu'une musique douce arrive à nos oreilles […] Quand nous sommes au pied même des écrasantes masses de pierres sculptées, des terrasses, des escaliers, des tours qui pointent dans le ciel, nous rencontrons le village d'où montent ces prières chantées […]. Ce sont des personnages au crâne rasé, tous uniformément vêtus d'une robe couleur citron et d'une draperie couleur orange. Ils chantent à demi-voix et nous regardent sans interrompre leur litanie tranquille. »

Pierre Loti,
Un Pèlerin d'Angkor, 1912

« [Le Grand Lama] me demanda avec son adorable accent anglais si je m'étais demandé ce qu'ils essayaient de faire. Je lui répondis « Bien sûr » et il me l'expliqua. [...] Ils pensaient que lorsqu'ils auront écrit tous Ses noms, et d'après eux il y en a environ neuf milliards, le but divin sera atteint. La race humaine aura accompli ce pour quoi elle avait été créée, et il n'y aura aucune raison de continuer. [...] Quand la liste sera terminée, Dieu viendra et ce sera fini... Bingo ! »

Arthur C. Clarke, *Les Neufs Milliards de Noms de Dieu*, 1953 (Titre original : *The Nine Billion Names of God*)

« "Regarde", murmura Chuk. Georges, à son tour, leva les yeux. Pour la dernière fois, au-dessus d'eux, dans la paix des hauteurs, une à une, les étoiles s'éteignaient. »

Dernières lignes de *Les Neufs Milliards de Noms de Dieu*, 1953 (Titre original : *The Nine Billion Names of God*)



les noter et de les analyser sur le plan mathématique. Une fois cette mission menée à bien, le monde prendra tout simplement fin.

Arthur C. Clarke, qui vécut en Asie du sud-est, fut assez judicieux pour déguiser ses connaissances en littérature et pour dissimuler la vraie demeure des moines de la fin du monde. Néanmoins, pour les connaisseurs du mythe, tout est clair : c'est à Angkor que l'univers tente de se reconnaître. Lors du big-bang, Azathoth a répandu son esprit dans la création, et c'est maintenant à la création de retourner du chaos à l'ordre et de renverser cet acte. En cas de réussite, les univers des mortels et des dieux extérieurs se toucheront alors à nouveau. Cependant, ce qui signifie pour le dieu Azathoth aveugle et fou *un* moment désiré de lucidité absolue signifie malheureusement pour tous les autres la fin du monde.

Il serait d'une grande ironie qu'un groupe d'investigateurs se fasse complice de la fin du monde en toute connaissance de cause, en transmettant les résultats de la recherche scientifique aux moines affables d'Angkor. Les personnages ne peuvent concevoir pire horreur que de se rendent compte que ces derniers sont à la fois aussi heureux que remplis d'une innocence caractéristique des fanatiques, de mener le monde à sa fin. En effet, chaque petite information religieuse rapproche les serviteurs fidèles de Devaraja/Azathoth de leur but...

Dans la nouvelle de Clarke, la fin du monde prochaine s'accélère de façon inimaginable lorsque les moines décident d'améliorer leurs calculs cabalistiques des noms saints au moyen du traitement de données électronique. Lorsque les investigateurs remarquent Bill Gates avec le crâne rasé parmi les prêtres d'Angkor Vat en jaune et orange, ou découvrent sur la terrasse du roi des lépreux dans le Bayon d'Angkor Thom un câble en fibre de verre et des paraboles, la fin absolue n'est certainement plus très loin.

Le monolithe des dieux qui dansent

Les grottes d'Ellorâ et le temple Kailasa au cœur de l'Inde

« Les temples d'Ellorâ se trouvent au-dessus de la surface étendue d'une colline légèrement pentue. Tout d'abord, les bouddhistes ont creusé des grottes imposantes, puis les sculpteurs des hindous et des jaïnas y créèrent des temples. Parmi les artistes hindous talentueux, les sculpteurs indiens atteignirent un âge d'or. »

Volkmar Wentzel, *India's sculptured Temple Caves*, 1953 (Les temples rupestres sculptés en Inde)

Le temple Kailasa (également nommé Kailash ou Kailashanatha) d'Ellorâ se trouve à environ trente kilomètres à l'ouest de la grande ville d'Aurangabad et à cent kilomètres au sud-ouest d'Ajanta. C'est, on peut le dire avec certitude, l'un des « monuments » les plus étonnants de l'histoire de l'architecture. En effet, ce temple n'a pas été construit en empilant des pierres les unes sur les autres ; il a été littéralement creusé dans la roche basaltique ! Un grand nombre de grottes appartiennent au temple et sont façonnées dans le versant d'une montagne, la plus ancienne remontant au IVᵉ siècle. Plus de trente grottes sont enregistrées sur la chaîne de collines s'étendant du nord vers le sud ; la plupart d'entre elles sont bouddhiques ou hindous (toutes du IVᵉ au VIᵉ siècle) et certaines plus récentes suivent la croyance ascétique des jaïnas. Ces sites sacrés côte à côte et de religions différentes montrent quelle était la tolérance religieuse de cette époque. Peut-être même un peu trop…

La plupart des grottes de culte sont de véritables œuvres d'art. On peut y trouver des peintures murales, des reliefs et des sculptures, creusés dans la roche et ornés avec art. Qu'il soit d'origine bouddhique ou hindou, chaque édifice est un mémorial de son temps. Cependant, la « grotte » numéro 16, le célèbre temple de Kailasa, les surpasse tous.

Le temple de Kailasa n'est pas un édifice dans le sens commun mais ce n'est plus une grotte non plus. Il s'agit d'un monolithe unique d'un seul tenant. Cette sculpture mesure trente mètres sur soixante, ce qui représente un temple complet avec des pièces, des reliefs, des statues, des toits en coupole ouvragés et des colonnes ornées ; tout cela creusé d'un seul bloc dans la roche. D'après des mesures récentes, cent cinquante mille tonnes de basalte ont dû être extraites pour ce chef-d'œuvre unique, sans que l'on pût se permettre la moindre erreur. Le résultat est une aile de temple d'Inde du sud avec une tour vimana conique, des porches et halls principaux typiques, un sanctuaire consacré au taureau de Shiva, Nandi, à l'intérieur et deux puissants piliers de chaque côté de l'entrée. Le temple est complètement entouré d'un promenoir. Une masse de roche laissée devant la cour du temple a été creusée en porte de la forme d'un gopura à deux étages (porte-tour de l'Inde du Sud ressemblant à une pyramide sans sommet) ; un pont part de là pour conduire au sanctuaire de Nandi. Dans le temple principal se trouve un



Le temple Kailasa creusé à même la roche

« Comment ai-je pu créer cela ? »

Inscription d'un maître d'œuvre inconnu dans la roche du temple de Kailasa



Des représentations artistiques ornent l'intérieur du temple de Kailasa

hall de seize mètres carrés avec seize colonnes regroupées par quatre et un lingam, pierre cultuelle de forme phallique symbolisant la présence de Shiva et la force créatrice universelle. Tout autour, des sculptures impressionnantes représentent la richesse infinie du monde des mythes et épopées de l'hindouisme. L'important contraste des rayons lumineux du soleil et des ombres sombres des promenoirs est tout aussi fascinant et intimidant ; en observant la course du soleil et des ombres, on aurait presque l'impression que les figures pourraient se mettre en mouvement et raconter ainsi chaque jour leur histoire depuis le début.

Le temple représente la montagne des dieux Kailasa dans l'Himalaya, protégée à l'entrée par les gardiens Gange et Yamuna. Au sommet de la montagne du monde, et ainsi sur le point le plus haut du temple, Shiva se tient assis dans une position détendue avec sa femme Parvati à sa droite. On peut voir le démon Ravana avec ses dix bras et têtes, voulant renverser la montagne. La construction du temple commença probablement sous le règne de Dantidurga I (735-757 après J.-C.) et il fut terminé par le roi râstrakùta Krishna I (757-773 après J.-C.). Le temple n'est ainsi pas le plus ancien des sites de culte locaux, mais c'est l'œuvre la plus imposante d'Ellorâ. Les bâtisseurs qui façonnèrent auparavant des grottes ou des sites similaires pendant des centaines d'années à Ajanta, migrèrent pour des raisons inconnues au VI[e] siècle vers Ellorâ et commencèrent à creuser des grottes et à orner la roche.

Depuis, le temple dans la roche et ses grottes ne sont jamais tombés dans l'oubli comme cela s'est produit pour certains autres bâtiments et sites de culte en Amérique du Sud ou en Afrique. Avec les ans, le complexe d'Ellorâ perdit cependant peu à peu en signification culturelle ; il fut presque entièrement quitté pendant des décennies, ou bien servit de quartier général religieux ou de refuge sûr pour les sectes poursuivies ou la population rurale. Il est bien possible que d'autres dieux étrangers aient été vénérés pendant certaines décennies. Ce n'est qu'avec la découverte du tourisme et la reprise des rituels de pèlerinages que le complexe dans la chaîne de montagne obtint une nouvelle, voire sa vraie réputation. La mythologie indienne est caractérisée par un renouvellement et une renaissance permanents ; cela se reflète dans le temple d'Ellorâ comme dans la croyance indienne, que ce soit l'hindouisme, le bouddhisme ou le jaïnisme.

« Selon les échelles occidentales, les hindous vénèrent un nombre incalculable de dieux. [...] Dans le temple d'Ellorâ des dix incarnations, Bhairava l'Effroyable, une incarnation de Shiva, use de représailles sur Ratnasura, un démon. »

Légende du *National Geographic*, mai 1953

La plupart des Indiens sont hindous, l'une des religions les plus anciennes du monde. Son origine remonte au VI[e] siècle avant J.-C. et associe ainsi avec la « Loi Éternelle » (sanatana dharma en sanscrit) diverses influences d'autres croyances. Elles firent de l'hindouisme avec son panthéon chatoyant et parfois sombre pour la pensée occidentale, un creuset des sous-religions et sectes les plus diverses.

L'hindouisme pratiqué aujourd'hui repose principalement sur le védisme. Dans la croyance védique, le cosmos entier est empli d'entités, de forces et de puissances qui veulent du bien ou du mal aux humains. Le monde existe de façon solidaire au panthéon riche en dieux, et ses forces sont absorbées dans la nature et l'humanité. La figure principale de la croyance védique est Indra, guerrier et roi des dieux. Sa vénération et celle des autres dieux se manifestait sur les autels par des offrandes de repas constituées de beurre, de riz et de viande, des gâteaux étaient confectionnés et des rituels complexes effectués par un grand clergé. On croyait déjà au début à une vie après la mort dans un monde céleste, et plus tard, la croyance en la réincarnation s'y ajouta.

L'hindouisme avec son panthéon étendu n'est qu'un terme générique pour les divers courants de croyance et les structures religieuses au sein du peuple indien. Il existe des centaines de conceptions littéraires, philosophiques et religieuses, car l'hindouisme n'est pas une confession de croyance de principes, orale ou écrite, et il n'y a pas d'Église institutionnelle. Du védisme découle la communauté de sacrifice et la conception de l'ordre du monde dans les cultures hindoues. Tout comme pour le bouddhisme, la pensée de rédemption du monde et du cycle de la vie et de la renaissance s'y ajouta.

Dans l'hindouisme, il existe une hiérarchie du soi, un ordre supérieur et irrévocable, qui assigne la place des animaux, des plantes et des humains dans la communauté. D'après la loi du karma, avec l'accumulation du karma par des bonnes actions dans divers sens, il est possible de revaloriser sa place dans l'ordre du monde et d'évoluer par la mort et la renaissance, mais également de régresser. L'état de rédemption final de ce soi éternel est expliqué différemment selon les traditions.

Les hindous connaissent de très nombreux dieux, dont les plus mis en avant sont Vishnu, Shiva et Brahman. Ces trois dieux symbolisent en partie également la fonction de Trimurti que chaque être doit posséder et qui se place au premier rang dans la hiérarchie de la création : destruction, création et conservation. Brahman est souvent considéré comme le créateur du monde, Vishnu comme la force de conservation et Shiva comme la violence divine de destruction en bien et en mal. Ainsi, ce dernier est tantôt représenté comme le « bon » Shiva, tantôt comme le « méchant » Shiva noir qui s'habille en peau humaine et se bat contre les démons et autres créatures avec des grimages horrifiantes. L'un de ces démons est Ravana, qui veut s'appuyer contre la création et essaye symboliquement de renverser la montagne des dieux ; un autre est Bhairava avec un aspect opposé à Shiva, conjuré dans une danse. Le soir, il se rend en dansant sur le Kailasa entouré de cinq autres grands dieux (Sarasvati avec un instrument à cordes, Lakshmi qui chante, Indra avec une flute, Brahman avec ses cymbales comme représentation du temps et Vishnu avec le tambour pour rappeler que les astres grondaient lors de la création). Bhairava est alors vaincu et écorché par Shiva ; c'est ainsi que le raconte la légende du « Shiva dansant ».
La vénération de ces trois dieux principaux est différente selon les communautés de croyance. Shiva et Vishnu sont souvent célébrés comme les souverains du cosmos et vénérés comme rois des dieux. Au centre des vénérations, ils sont accompagnés de leurs épouses et dieux mineurs. Vishnu est couramment adoré sous la forme de l'un de ses avatars, parmi lesquels Krishna, mais également Rama (le héros de Ramajama) et Bouddha.
Pour les hindous, le monde est éternel mais soumis en permanence à un cycle de création et de destruction. Avec la création commence un nouveau jour du monde. Les cinq éléments, l'éther, l'air, le feu, l'eau et la terre créent l'Œuf du Monde, dans lequel Brahman se manifeste, et qui libère l'ensemble de la création. Les dieux siègent sur le mont Kailasa, sous lequel (tout comme sous l'ensemble de la terre) se trouvent les sept Enfers. Après quatre grands âges du monde, le cosmos disparaît dans un immense incendie pour renaître, après une période de calme, au début du monde suivant.
Outre les trois dieux Vishnu, Brahman et Shiva, il existe un grand nombre d'autres entités, dieux spécifiques aux villages, héros, démons et figures mythologiques vénérés. Ganesh, le dieu à tête d'éléphant, est considéré comme le dieu du foyer et apporte chance et prospérité. Kali est vénérée comme la déesse noire de la mort et des maladies et obtient de nombreuses offrandes pour l'apaiser (y compris des animaux fraichement abattus encore aujourd'hui). Dans le même temps, elle est adorée sous le nom de Shakti ou Durga par la secte Shakta, qui voit en elle la « Grande Déesse », le soi supérieur et l'origine du monde. Comparé à la propagation de l'hindouisme, le nombre de ceux qui suivent les principes du bouddhisme en Inde est négligeable ; moins d'un pour cent de la population se reconnaît de cette religion. Tout comme l'hindouisme, le bouddhisme se base sur la croyance en la réincarnation et l'apprentissage du karma ; cependant, le point central est la délivrance du cycle de la réincarnation et non la vénération d'un grand nombre de divinité, car toute vie n'est que souffrance pour les bouddhistes. En reconnaissant les quatre nobles vérités et en empruntant le noble sentier octuple, il atteint enfin le nirvana, l'extinction. Les bouddhistes ne vénèrent que le fondateur de la religion, Bouddha, qui a atteint l'illumination, ainsi que les Bodhisattvas, personnes qui au lieu de se préoccuper du salut de leur âme aident les autres à atteindre l'illumination.
De même, le jaïnisme compte peu de croyants en Inde. Cette religion est également étroitement apparentée à l'hindouisme et au bouddhisme ; on croit au cycle des naissances pour nettoyer le karma des âmes impures jusqu'à pouvoir accéder au ciel supérieur. Pour les jaïnas, tout ce qui est

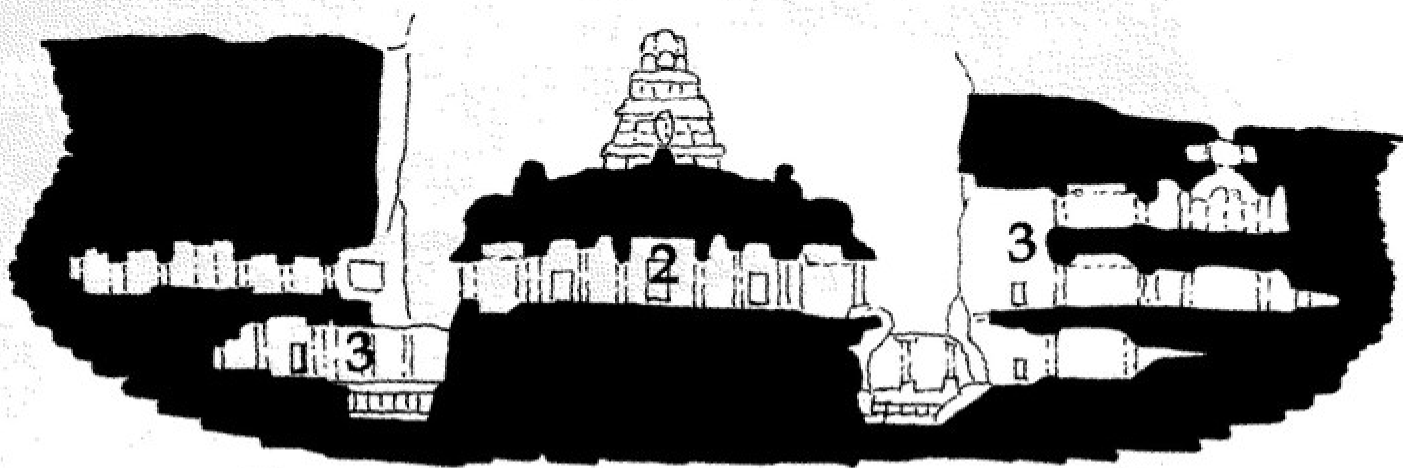
« Lorsqu'en 1807 entre Chittorgarh et Arcot plusieurs Phansigars sont faits prisonniers, les autorités prennent connaissance de l'existence et bientôt de la nature et des agissements des "Thugs" ou "Thags" devenus depuis si tristement célèbres, et qui, comme mentionné, étaient également connus sous le nom de "Phansigars" (littéralement : étrangleurs) »

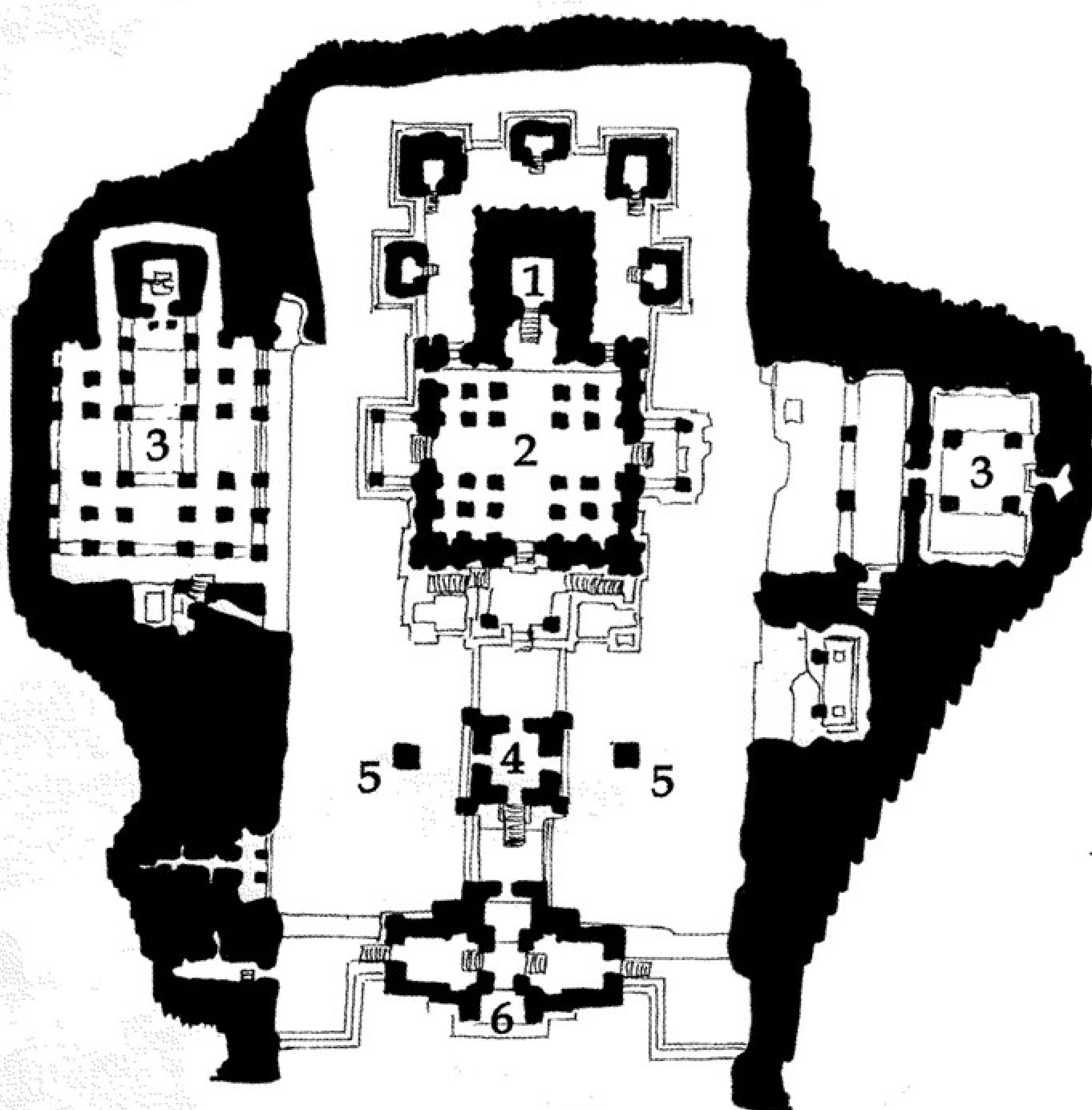
Charles William Heckethorn, *The Secret Societies of All Ages and Countries* (Les sociétés secrètes de tous âges et pays)

Kali, la déesse noire des Thugs



Temple de Kailash

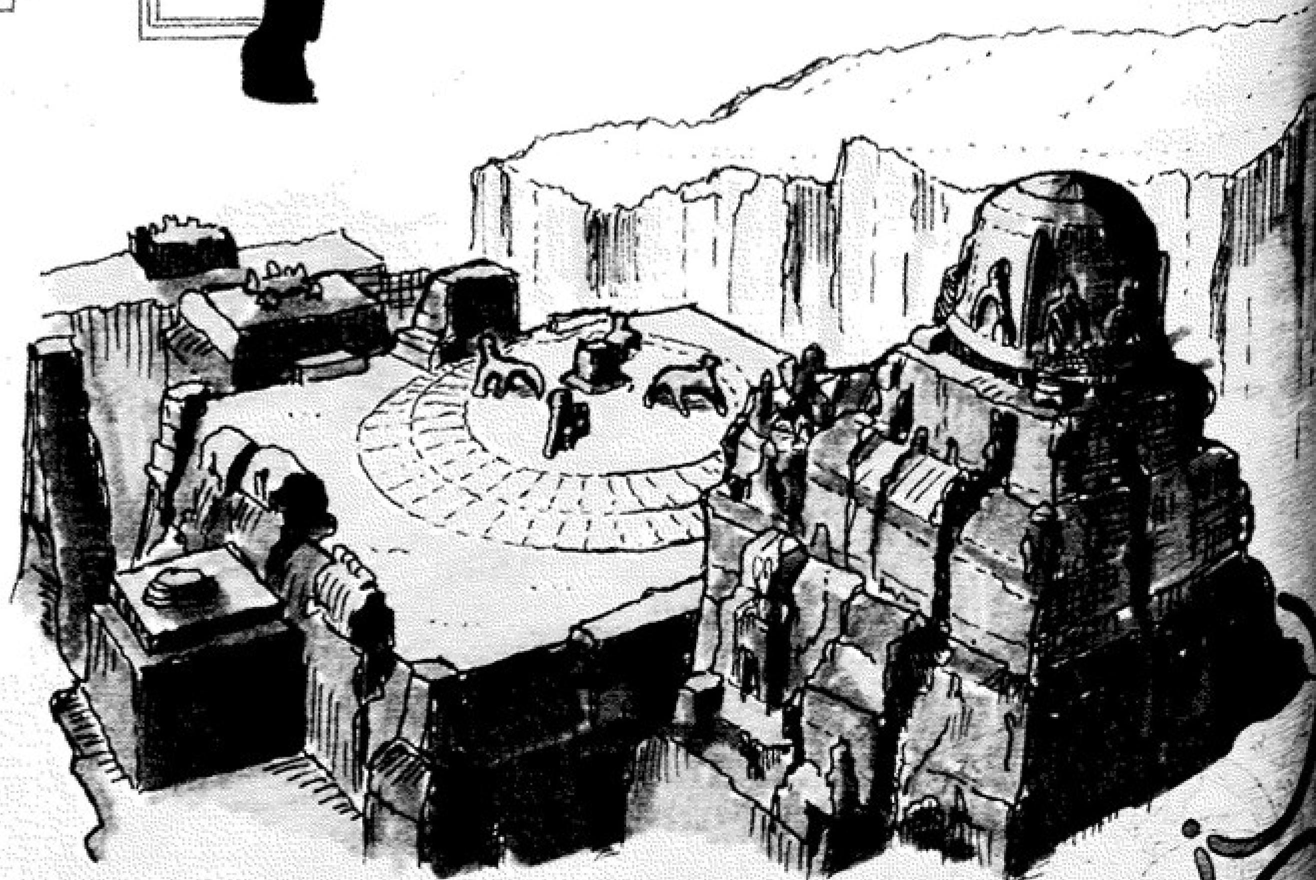




1 Tour Sanctuaire
Vimana
2 Salle des prières
Mandapa
3 Hall de rassemblement
4 Pavillon
des taureaux de Shiva
5 Colonnes de Pierre
Stabha
6 Hall d'entrée
Gopuram

0 20
Mètres

N



matériel est considéré comme ayant une âme et ils prônent donc une non-violence totale, que ce soit contre les humains, les animaux ou les plantes. Les jaïnas vivent dans une ascèse stricte et ne vénèrent aucun dieu, mais des dénommés Tirthankaras, intermédiaires entre le monde spirituel et matériel.

Tous les pluralismes religieux n'ont pas porté des fruits pacifiques en Inde. Et toutes les sectes qui se sont emparées des grottes et temples d'Ellorâ n'avaient pas des objectifs de paix. La secte des Thugs en particulier vaut la peine d'être mentionnée, une organisation criminelle opérant encore officiellement en Inde au début du XIX[e] siècle et suivant des motivations religieuses, vénérant apparemment (ou peut-être seulement en apparence ?) la déesse de la mort Kali et commettant ses méfaits en petites bandes. Au temps de la domination coloniale britannique, les Thugs ne faisaient partie au début que des histoires d'horreur que l'on racontait lorsqu'un voyageur disparaissait dans la jungle de manière inexpliquée. Plus tard, leur existence fut prouvée ; il s'agissait d'assassins tuant leur victime selon un rituel en l'honneur de leur déesse Kali, en les étranglant avec un mouchoir puis en les pillant et en les faisant disparaître. Parmi les nombreux lieux refuges des Thugs se trouvait également Ellorâ, site des grottes saintes. Le culte sanguinaire agit de là pendant un temps lorsque les Britanniques tentèrent avec des forces militaires, à partir de 1829, de mettre fin à leurs exactions. Ils échouèrent pendant trois décennies, jusqu'à ce qu'un agent s'infiltre dans les rangs des Thugs et les démantèle.

D'après l'expert des sociétés secrètes Heckethorn, Kali voulait à l'origine, selon la tradition des Thugs, exterminer la race humaine à l'exception de ceux qui la vénéraient ; elle ordonna alors à ces derniers de tuer tous les êtres humains à leur merci. Ellorâ et Kailasa furent une base importante de la secte des Thugs. L'un des assassins arrêté par les Britanniques justifia son action comme étant une interprétation de l'inspiration divine ; tous les secrets de sa secte, d'après sa déclaration aux autorités coloniales, auraient été « révélés sur les murs du temple d'Ellorâ ». La méthode de l'étranglement lui aurait été prescrite par les reliefs s'y trouvant. Qu'est-ce qui a pu prédestiner ce temple de Kailasa à devenir le centre de culte d'une secte criminelle, celui-là même qui devait offrir un lien avec la plus sainte et la plus pure des religions indiennes ? Est-il possible que le lien spirituel avec la montagne sacrée de l'Himalaya soit instable et que cela puisse en créer un autre avec un lieu bien plus impie ? Les dieux ne dansent peut-être pas seuls sur les parois du temple de Kailasa ? Dans certaines conditions, le monolithe « danse » !

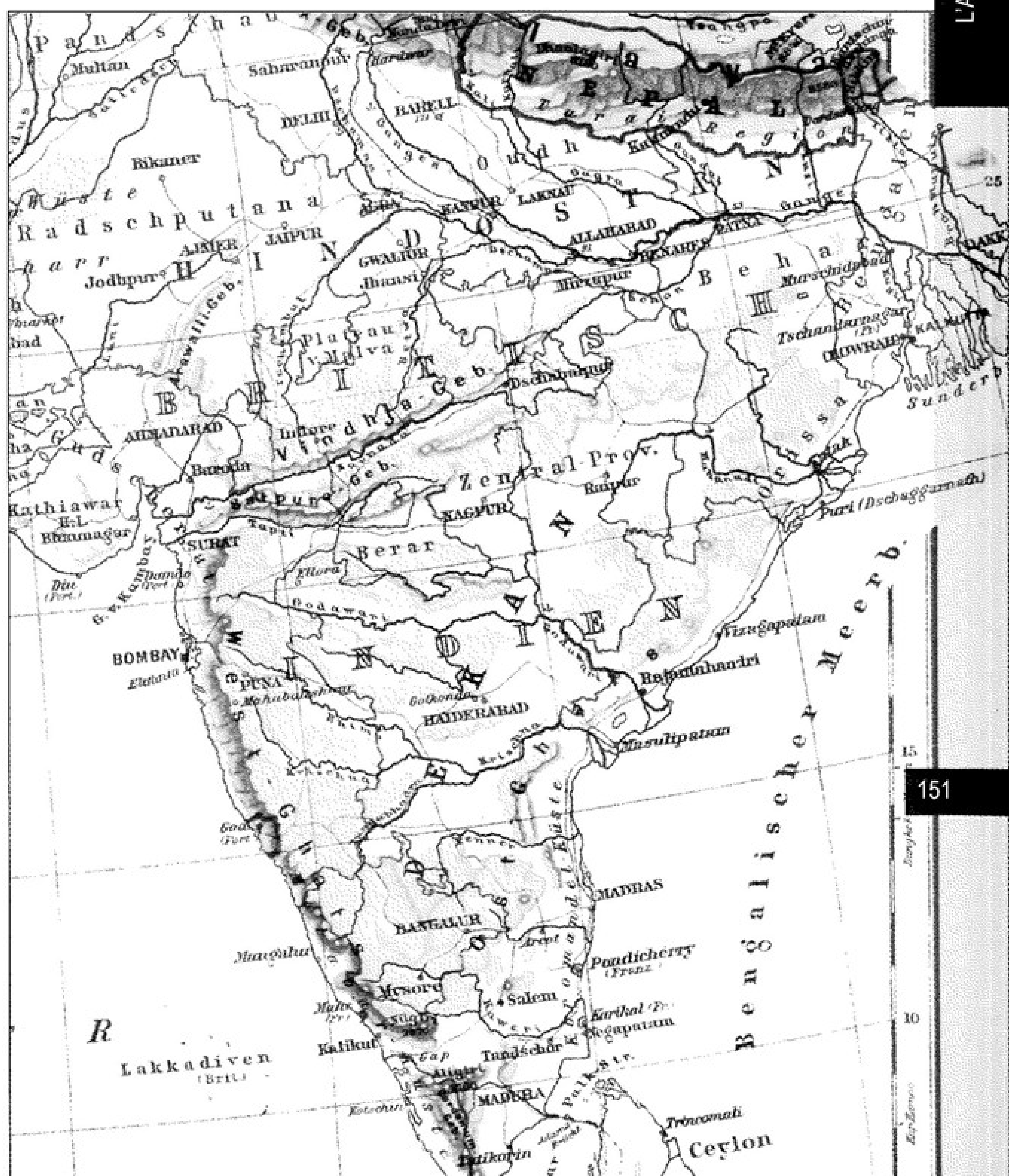
L'espoir des Britanniques d'avoir exterminé les Thugs au milieu du XIX[e] siècle s'avère vain. Le 6 janvier 1882, à Penjab, un certain Scharfu, appelé également Scharif-ad-din, fut pendu. Il était devenu Thug en 1867 et, de son propre aveu, il avait tué quatre-vingt-seize personnes jusqu'en 1879. À l'époque Victorienne, les Thugs étaient encore actifs en secret et il n'est pas dit que ce ne soit pas encore le cas aujourd'hui…

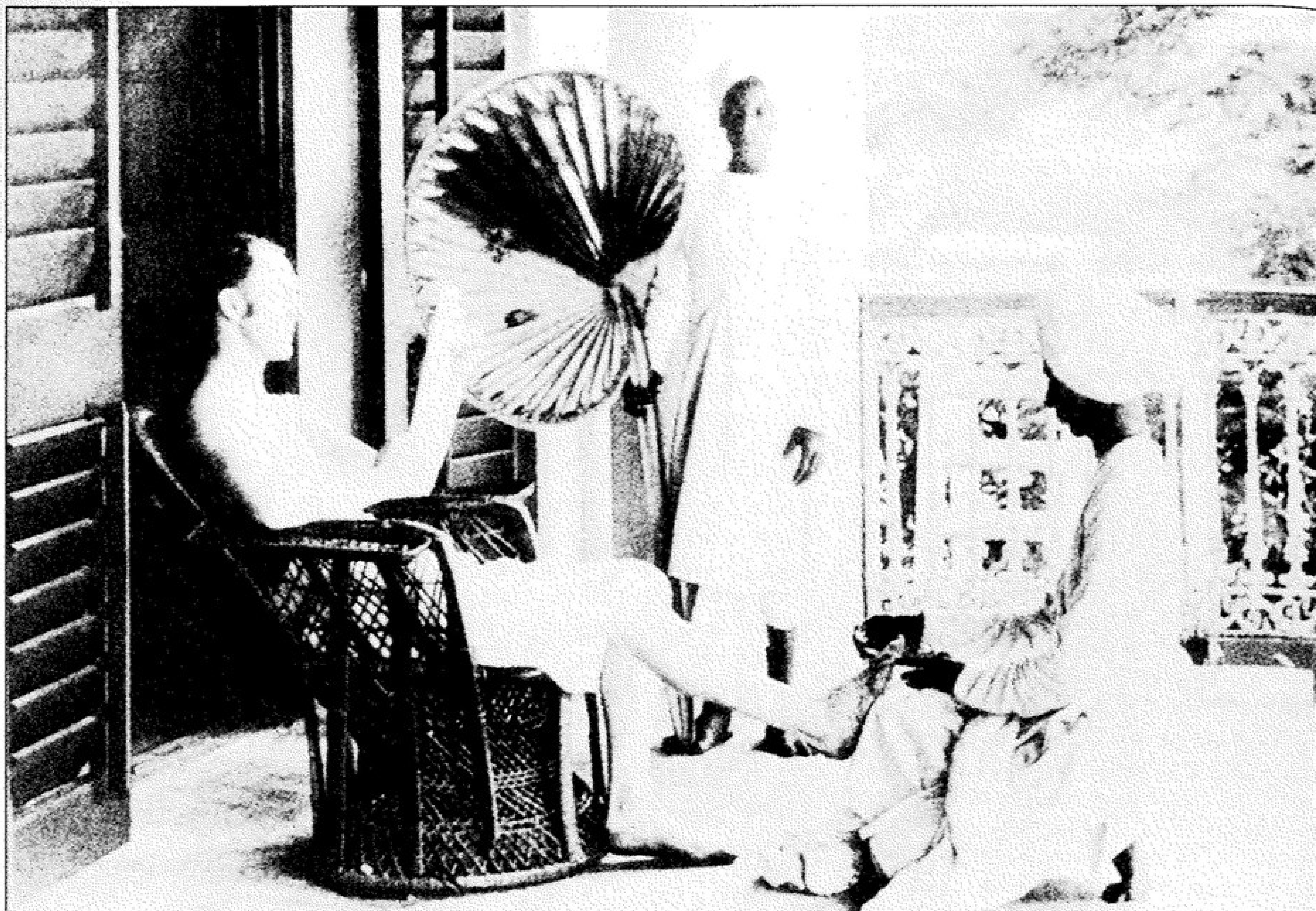
La culture indienne et ses influences

Des étoffes colorées, des épices à l'odeur agréable et des marchés vivants, entre lesquels des mendiants et des malades implorent l'aumône ; des quartiers pauvres surpeuplés, dans lesquels vivent plus de mouches et de rats que de personnes, construits à quelques pas de riches maisons dans le style colonial, dans lesquelles les nantis jouissent de leur vie sûre ; des villages dans les forêts tropicales profondes où se trouvent de simples huttes en bois devant des grands temples de pierre, respirant tantôt le faste tantôt la morbidité. Le soc de la charrue travaille ici près de la centrale nucléaire et l'ombre de l'hôtel de luxe s'étend sur les bidonvilles. L'inde est un pays de contrastes. Il y règne une grande pauvreté. La population rurale dépend de la nature et ainsi de la chaleur et du temps lourd, des périodes de sécheresse et des pluies diluviennes. Dans les villes, la vie pulse, et même si dans bon nombre des grandes métropoles les influences de l'ouest se généralisent, elles ne supplantent pas la culture indienne

« Le silence n'est pas sur les sommets des montagnes, le bruit pas sur les marchés des villes, les deux sont dans le cœur des Hommes. »

Proverbe indien





Les occupants britanniques se laissent vivre

dans les rues ni le mode de pensée des personnes. Dans cet imbroglio d'approches philosophiques, de courants de croyance et de folklores culturels, il se trouve assez de matière pour des histoires hautes en couleur pour des Européens à la recherche du bonheur, de riches commerçants, des révoltes pleines de danger, des sectes meurtrières vénérant des dieux sombres et des légendes de la mythologie indienne. Dans ce pays, il est possible à tout moment de plonger de façon imprévue dans les profondeurs de la mythologie, que ce soit dans les temps contemporains d'une Inde qui participe à l'âge informatique et où la technologie moderne rencontre les traditions ancestrales, ou dans les années 1920 sous la domination du gouvernement colonial britannique avec son exploitation et sa répression des rituels déconcertants (comme par exemple l'incinération des veuves lors des funérailles de l'époux défunt).

Géologie et géographie : Il y a environ vingt millions d'années, une île gigantesque rencontra le bord sud du continent asiatique et avança au cours du temps avec une lenteur infinie dans la plaque tectonique. Cette collision du sous-continent indien avec l'ancienne côte créa l'Himalaya, une très jeune chaîne de montagnes qui croît toujours aujourd'hui, lentement mais sûrement. L'Himalaya n'est cependant pas la seule chaîne de montagnes du sous-continent ; le long des côtes se trouvent les ghâts occidentaux et orientaux, qui bordent le plateau de Dekkan à l'intérieur des terres et occupent la plus grande partie de la presqu'île. Au nord du Dekkan, les monts Vindhya et Satpura traversent le pays, et le Narmada et le Tapti y serpentent en direction de la Mer d'Arabie. Au nord du Dekkan commence la région fertile du Gange et de Yamuna, et le Brahmaputra au nord-est du pays, qui prend sa source au Tibet, offre une image similaire.
Mais l'Inde est synonyme de diversité et on y trouve également d'autres types de paysages : le désert de Thar à l'ouest avant la vallée de l'Indus, et le marais du Rann de Kutch au sud.
La région autour du temple et des grottes d'Ellorâ et d'Ajanta appartient à la province de Marathwada, l'une des cinq provinces du troisième plus grand État indien, le Maharashtra, à l'ouest du sous-continent. La capitale de province, Aurangabad, a connu au début du XXI[e] siècle, en raison de sa proximité avec les célèbres monuments, un vrai boom touristique (Ellorâ se trouve à environ trente kilomètres du centre de la ville). La ville, située à cinq cents mètres d'altitude, est complètement entourée de collines qui abritent chacune les grottes saintes et les temples. Cette station fut fondée en 1610 à partir d'une petite localité pour tous les visiteurs d'Ellorâ. Jusqu'à présent, il n'existe aucun vol international vers Aurangabad. On atteint cette ville par Mumbai (Bombay), la capitale de l'État, par avion avec une compagnie aérienne locale ou, ce qui était possible déjà à la fin du XIX[e] siècle, avec les trains de l'Indian Railway via une grande ville telle que Dehli ou Hyderabad.

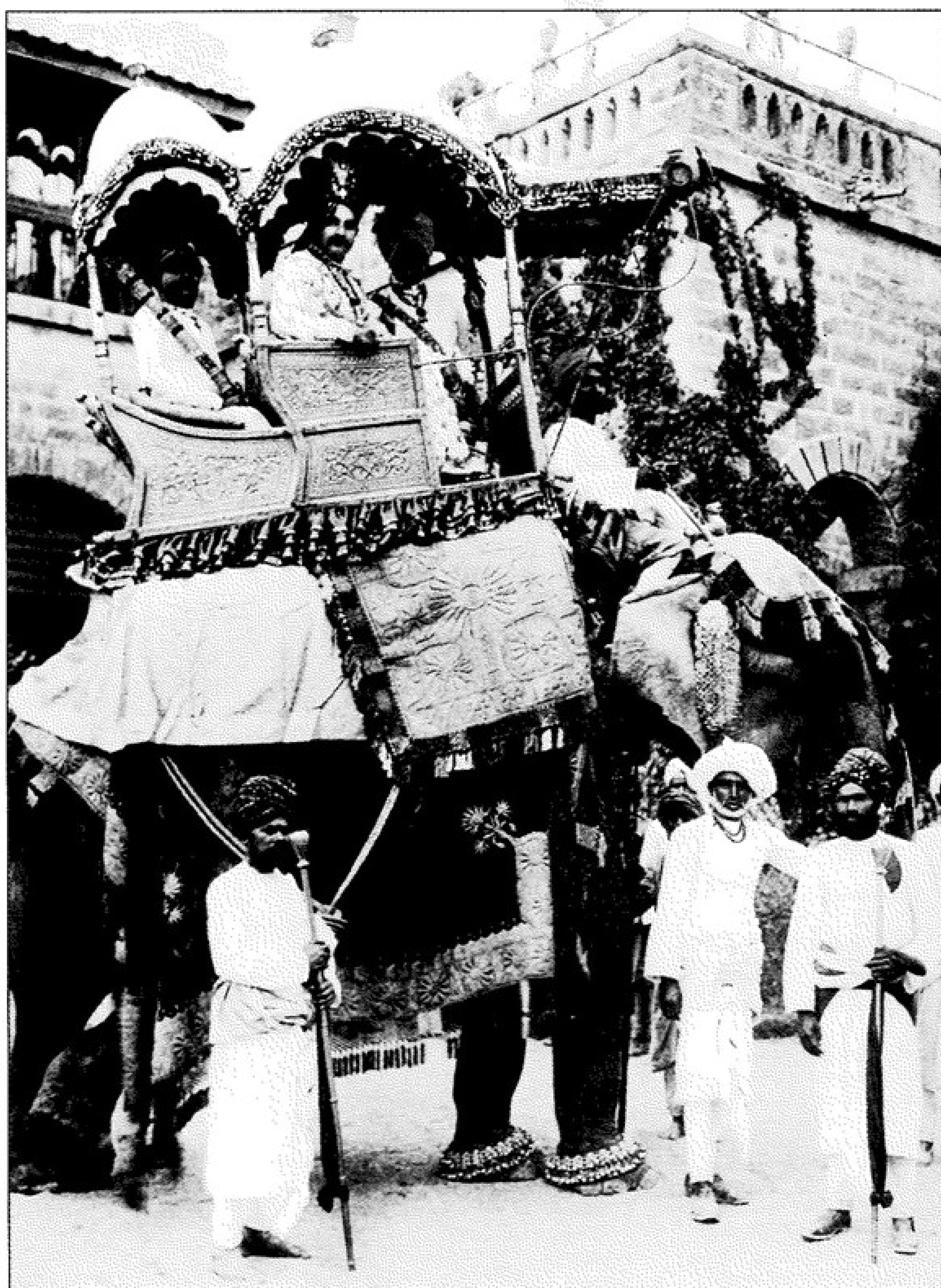
Climat : Les conditions climatiques de l'Inde sont tout aussi variées que le paysage. Alors qu'un climat subtropical règne dans le centre du

pays, avec des hivers doux et des étés très chauds, le sud et les côtes disposent d'un climat tropical avec une chaleur et une humidité constantes toute l'année. La mousson estivale apporte entre juin et octobre d'abondantes précipitations, surtout sur la côte ouest, sur les versants de l'Himalaya et dans le nord-est humide du pays. Dans ces parties du pays la végétation est la plus dense ; la forêt tropicale toujours verdoyante y étend sa couverture humide et chaude, tandis que dans les autres régions, les forêts de pins et de lauriers ainsi que les restes de forêts de mousson et de mangroves prédominent. La région des grottes et des temples d'Ellorâ possède un climat vraiment tempéré pour l'Inde : le thermomètre n'y oscille qu'entre 9°C et 40°C, et la plupart des pluies ne tombent que lors des mois chauds et humides de la mousson, de sorte que l'hiver, en règle générale, est préférable pour y voyager.

Histoire : La colonisation par les humains commença dès le troisième millénaire avant J.-C. avec l'une des plus anciennes cultures développées, la civilisation harappéenne (nommée également civilisation de la vallée de l'Indus). Elle influença la vie et les acquis culturels des autres peuples du sous-continent indien de façon durable. En 1500 avant J.-C., un peuple d'Iran nommé Arya (dérivé du mot perse signifiant « noble ») immigra en Inde et conquit une grande partie du pays jusqu'à la plaine du Gange. Il eut de l'influence sur les questions religieuses, et sa conception de la croyance fut transmise dans le védique, source principale de l'histoire indienne précoce. Les castes découlent de cette conception, structure communautaire encore prédominante aujourd'hui, dans laquelle on ne peut monter que par le karma et la renaissance. À la tête de cette pyramide de castes se trouvent les brahmanes, la caste des prêtres. Suivent les kshatriyas (guerriers), les vaishyas (commerçants) et les shudras (le reste de la population). Le « rebut » de cette hiérarchie, qui n'est même pas intégré dans le système, est formé par les parias, les intouchables, avec lesquels tout contact corporel était et est toujours interdit. Ces exclus de la société ne peuvent accomplir que des basses tâches et nombre d'entre eux vivent encore aujourd'hui en marge du minimum vital.

Lorsque l'on pense en Occident aux souverains indiens, on a typiquement l'image des Moghols et des Maharajas, mais l'histoire du sous-continent est bien plus diverse. Le premier grand empire indien fut fondé par la dynastie maurya au IVe siècle. Entre le VIe et le XIIIe siècle, la région d'Ellorâ, tout comme l'ensemble du sud et de la partie ouest de l'Inde centrale, des fleuves Gange et Yamuna au nord jusqu'au cap Comorin au sud, furent dirigés par le clan de la dynastie des Râstrakùta. Pendant cette période, un changement de religion limité dans le temps de l'hindouisme au jaïnisme se produisit, ainsi que la naissance des sites d'Ajanta et d'Ellorâ. D'autres grands empires suivirent avec différents souverains et dynasties, particulièrement au nord de l'Inde. Avec ces grands empires apparut également l'islam, qui s'enracina en Inde et qui fonda les empires moghols au cœur du sous-continent. Les empires moghols existèrent jusqu'au XVIIIe siècle et ce n'est qu'en 1739, avec la conquête de Dehli par Nadir Shah, que le dernier empire tomba et s'intégra dans une confédération d'États.

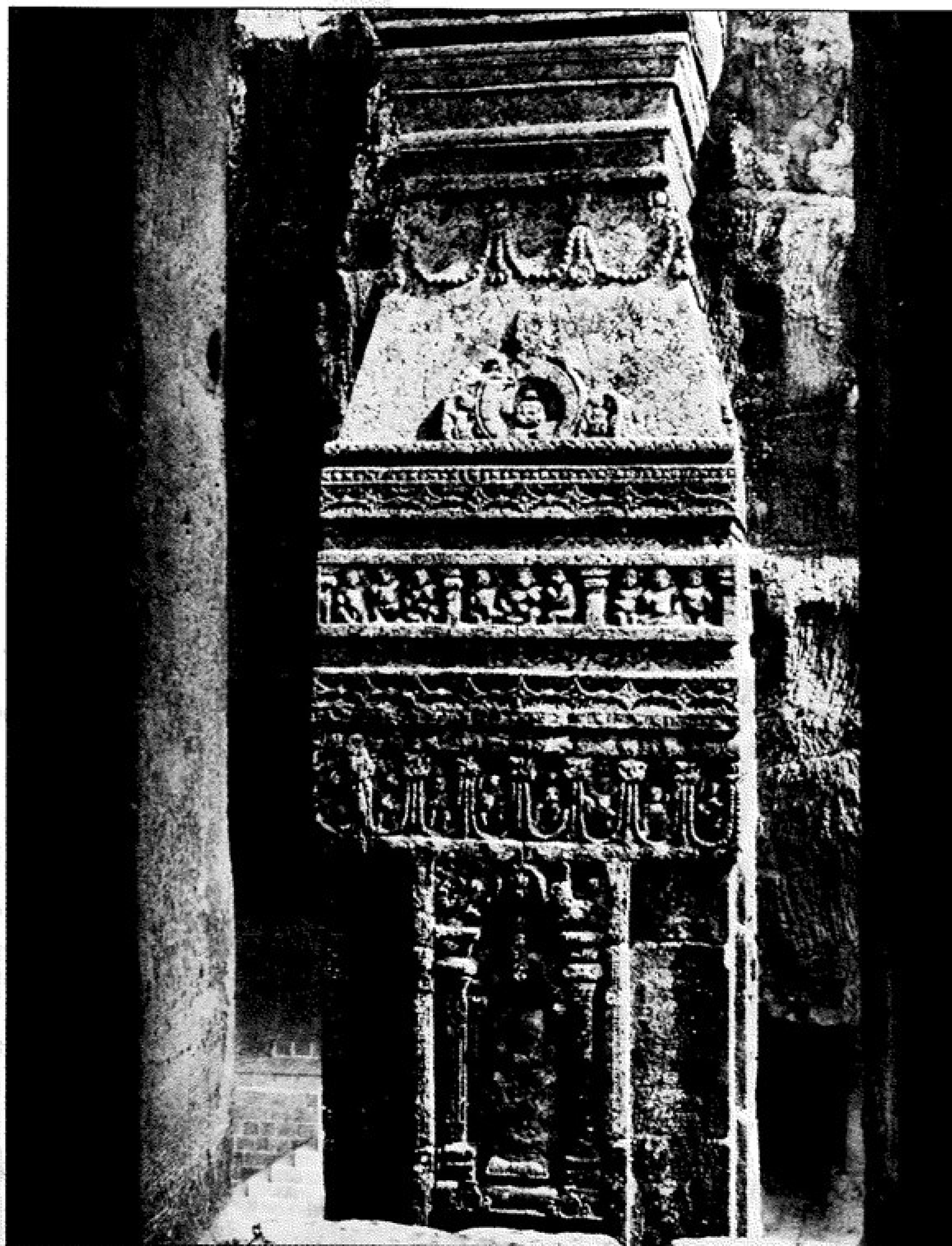
Histoire coloniale : En 1498, le Portugais Vasco de Gama découvre la route depuis l'Europe vers l'Inde. Les premiers comptoirs commerciaux de la côte furent donc également portugais à l'origine. En 1600 suivirent les Anglais avec leur Compagnie des Indes Orientales nouvellement fondée. Lorsque d'autres pays européens (France et Pays-Bas) tendirent leurs mains vers les richesses de l'Inde, cela entraîna des tensions politiques dont les Anglais sortirent vainqueurs. Ils investirent dans le pays et construisirent des infrastructures : routes, voies de chemins de fer et lignes de bateaux à vapeur sur les fleuves. L'économie également profita des banques, des universités et des usines, mais les bénéficiaires de la croissance étaient en premier lieu les Britanniques. Jusqu'en 1850, ils contrôlèrent les trois cinquièmes du pays par la force militaire. Avec le temps, les nouveaux occupants furent de plus en plus avides, et tentèrent de fomenter une révolte



« Dieu est en tout :
il sommeille dans les pierres,
il respire dans les plantes,
il rêve dans les animaux,
et il s'éveille dans
l'Homme. »

Maxime indienne

parmi les Indiens. Pour cela, ils employaient des mercenaires indiens dans d'autres régions d'outre-mer, en sachant que l'hindouisme interdit la traversée de la mer. Des nouvelles cartouches enduites de suif furent introduites, et leur papier de protection devait être arraché avec les dents, une torture pour les soldats indiens recrutés de force. Finalement, le point culminant de la tension fut la révolte des Cipayes (les soldats indiens-britanniques) en 1857-1858, qui fut réprimée dans le sang. La Compagnie des Indes Orientales fut alors dissoute et l'Inde fut dorénavant sous la domination directe de la couronne britannique qui régna jusqu'à la fin du XIX[e] siècle sur la région des actuels Inde, Pakistan, Bengladesh et Birmanie.
Cependant, les Britanniques sentirent rapidement qu'ils ne pourraient pas régner directement sur un pays d'une telle ampleur avec de nombreuses centaines de millions de personnes. Ils transmirent alors à nouveau le gouvernement des Etats aux rajas locaux, poste qui pouvait même être hérité. Ainsi, un mouvement d'indépendance put s'établir et atteint son point culminant avec la fondation du congrès national indien. Dorénavant, les demandes d'indépendance de l'Inde se firent de plus en plus pressantes. Puisque les Britanniques ne mentionnaient le problème que du bout des lèvres, le processus de séparation de l'empire s'amplifia, jusqu'à ce qu'en 1915 l'avocat Gandhi revienne d'Afrique du Sud et proclame la résistance pacifique contre les occupants en tant que chef du congrès national pendant l'entre-deux-guerres. Le refus de coopérer avec les Britanniques handicapa efficacement l'administration. Gandhi conduisit des actions spectaculaires comme la marche du sel de 1930, lorsqu'il entreprit le pèlerinage avec soixante-dix-huit partisans vers la côte de la mer d'Arabie pour gagner symboliquement du sel et protester contre le monopole britannique.
Grâce au combat de Gandhi et aux autres troubles, l'Union Indienne obtint le 15 août 1947 son indépendance totale.



Population : L'Inde est un pays comprenant de nombreux peuples et langues ; les deux groupes de peuples les plus importants d'après leur famille linguistique sont les Indo-Aryens (70%) vivant au nord et les Dravidiens (25%) au sud, le reste étant composé d'autres peuples asiatiques de l'Asie du sud et du sud-est. Outre les langues administratives officielles, l'hindi et l'anglais, de nombreuses autres langues et dialectes sont parlés en fonction de la partie du pays dans laquelle on se trouve ; au nord-est et au Bengladesh ce sont le bengali, l'assamais et l'oriya, au centre-ouest le marâthî et le râjasthâni, au nord-ouest le punjabi et le lahnda et au sud principalement les langues dravidiennes tamoul, kannada et télougou. Le marâthî est la langue de l'État de la région d'Ellorâ, peut-être une bonne raison pour les étrangers d'apprendre cette langue. Il est cependant recommandé d'avoir l'aide permanente d'un interprète car il est impossible de maîtriser toutes les langues.

Le sceau de pierre de Zhar

Il n'y a pas besoin de chercher longtemps dans la mythologie indienne et le monde divin pour découvrir les influences multiples du mythe. Pendant des siècles en Inde, des sectes, courants de croyances et conceptions du cosmos sont apparus toujours et encore (et ont pour la plupart rapidement disparu), liés aux vérités cruelles du mythe. Celui-ci a parfois conduit à une idéologie inextricable, dans laquelle la réalité et l'abstraction sont bien plus proches que ce que peut concevoir la raison humaine.
Chaque culture et chaque nouvelle croyance amena avec elle des adeptes de nouveaux dieux sombres ; chaque bateau de mercenaires indiens propagea non seulement l'hindouisme pacifique, mais également des dogmes malfaisants ou dépravés dans le reste du monde. Nombre de ces traces sont entre-temps entrées dans la clandestinité et attendent le malheureux qui les redécouvrira, à dessein ou non, et à qui échoira la démence. D'autres fragments sont représentés de manière tellement évidente qu'on ne les croit pas véritables, car l'esprit humain a tendance à considérer les cruautés du monde et

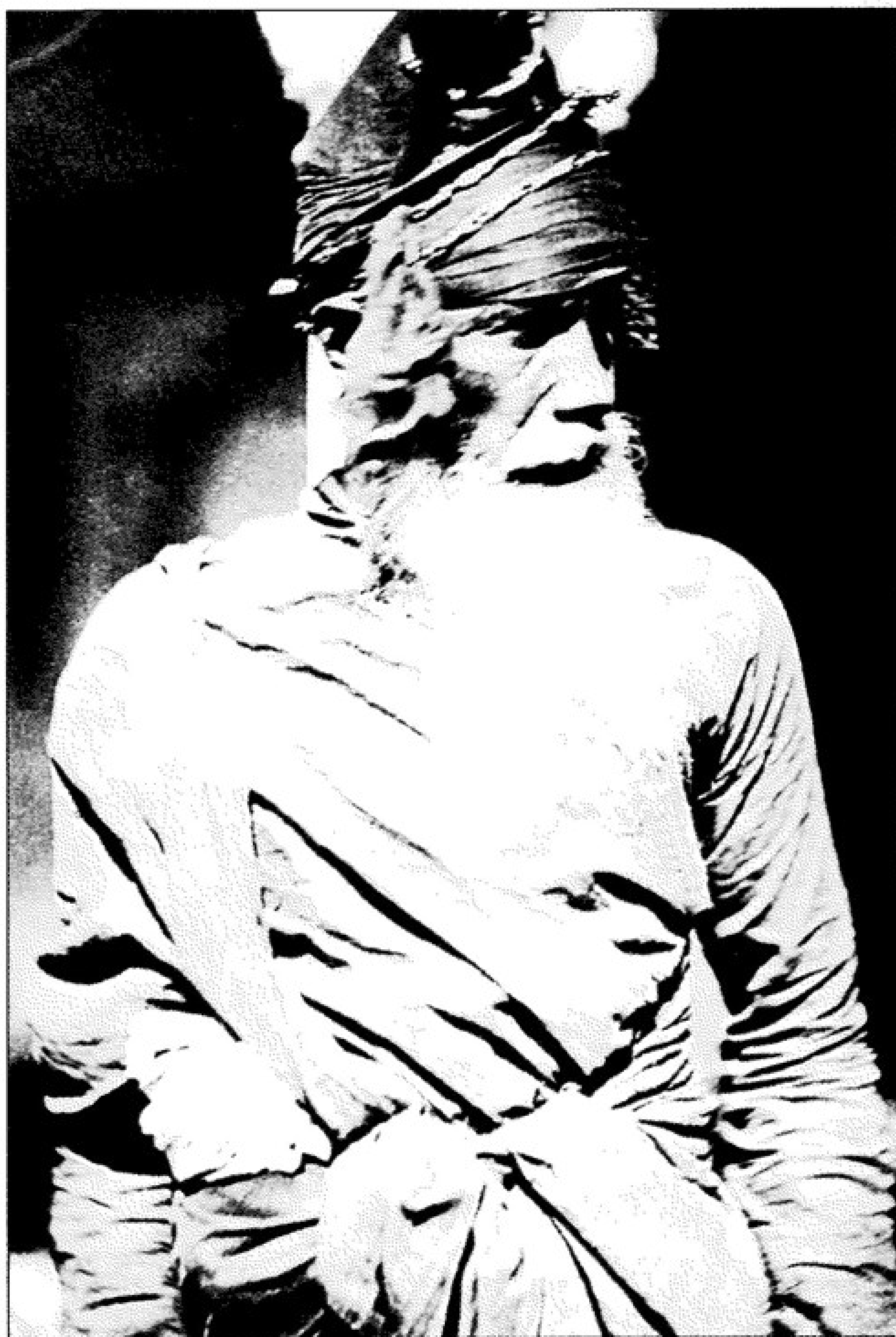
ce qu'il ne parvient pas à saisir comme de la mythologie ou de la symbolique, et non comme une manifestation réelle et cruelle.

L'une de ces révélations prend ses racines dans le passé lointain et se cache hors de la vue du simple mortel, au bord du sous-continent, là où les mouvements tectoniques ont façonné la plus grande des chaînes de montagnes. Sur le plateau de Tsang, dans les contreforts de l'Himalaya, se trouve une zone limitrophe entre notre monde et le redouté plateau de Leng (voir l'article p. 167) qui, si l'on en croit les drapeaux d'oraison des cloîtres reculés du toit du monde, constitue une extension du plateau maudit. Dans ce vivier lointain de mal indescriptible demeure le Grand Ancien Zhar, sous la ville morte d'Alaozar, dont les tours de temple constituent une raillerie blasphématoire du palais saint de Shiva sur la montagne des dieux. Personne ne sait si Zhar dort ou y est emprisonné. Ce qui est certain cependant, c'est que le plateau et sa demeure se trouvent près de la faille relativement jeune qui créa le sous-continent indien lors d'une collision avec le continent asiatique. On peut supposer que lors de la formation de l'Himalaya, des failles, des clivages et des assemblages se formèrent dans l'ensemble de la Terre, à travers la ville morte de Zhar (et les sept Enfers de l'hindouisme) jusque dans l'Inde profonde. L'une des ouvertures de sa prison ou de son lieu de repos se trouvait à Ellorâ, certes à des centaines de kilomètres, mais beaucoup trop près pour ne pas succomber à l'essence corrompue de Zhar. Et Zhar n'était (ou ne resta ?) pas seul.

Lorsque l'on remarqua au VIII[e] siècle, sous Dantidurga I, les conséquences de cette lente approche d'une entité malveillante, des mesures furent prises aussitôt. La région avait déjà été élue par les bouddhistes et les hindouistes comme lieu saint ; en creusant les grottes, on rechercha l'origine malveillante ou salvatrice, en fonction du courant de croyance que l'on suivait. Ce n'est qu'avec la grotte 16 actuelle que la recherche fut fructueuse et les puissances bienveillantes vainquirent, dans un premier temps tout du moins.

Dantidurga fit bâtir un site sanctifié, un puissant temple sacré qui devait servir de sceau pour bannir Zhar à jamais dans la pierre. Mais Zhar n'était pas sans ressources. Le nom de Lloigor (ou Lloigomos, à ne pas confondre avec la race des Lloigors) apparaît toujours à ses côtés, et est souvent considéré comme son « jumeau ». On sait de lui que ses tentacules peuvent se faufiler dans les fissures les plus insignifiantes des bâtiments. Prévoyants, les anciens maîtres d'œuvre façonnèrent le temple dans un bloc unique de basalte pour éviter ces attaques. Aucune fente, aucune fissure, aucune ouverture, même minime, ne devait permettre à Zhar de briser le sceau et de se libérer.

Qui ou qu'est vraiment Lloigar reste controversé. Certains supposent qu'il est simplement une deuxième entité de Zhar, un nom pour un autre corps gigantesque du Grand Ancien. C'est pour cela que l'on surnomme Zhar la « double obscénité ». Lloigor est peut-être même né de la grande distance entre ce site et Alaozar pour aider Zhar retenu prisonnier ? D'autres pensent que Lloigor est seulement un puissant serviteur de Zhar qui repose ici en attendant son heure.


Un Thug ?

Les illustrations du temple de Kailasa sont bien plus claires : Kailasa, la montagne des dieux que représente le temple, se trouve en fait dans l'Himalaya, tout près du plateau de Tsang. L'action de Shiva en tant que force et puissance victorieuse symbolise le scellement de l'édifice, alors que la montagne même se trouve au-dessus des grottes de la ville morte et la surveille. Le démon Ravana (avec dix bras comme symbole de Zhar aux innombrables tentacules) essaye de renverser la montagne et le temple, pour détruire la création et se libérer, par un moyen ou par un autre. Ce qui est intéressant dans ce cadre, c'est que Ravana est également vu comme le gardien de la première source d'eau. La source d'eau principale de toute vie en Inde est le Gange qui jaillit dans l'Himalaya, pas très loin d'un haut plateau dont le nom n'est pas étranger aux explorateurs du mythe...

La présence du Grand Ancien a inévitablement attiré des créatures lui offrant leurs services. Alors que les obscénités jumelles Zhar et Lloigor étaient adorées en d'autres lieux par les horribles Tcho-Tchos, d'autres sang-mêlé

« Tous les ans, de nombreuses victimes de brigands disparaissent dans des conditions mystérieuses. Dans les parties nord de l'Inde, ces assassins sont nommés Thugs, ce qui signifie trompeur ; en tamoul, ils sont appelés Ari Tulucar. [...] Leurs méfaits consistent toujours en un meurtre, leur victime étant tout d'abord étranglée puis détroussée. »

Extrait d'un rapport du médecin Robert Sherwood, à Madras, dans le sud de l'Inde, 1816

non moins hideux sévissaient en Inde. On les nommait les « quasi-humains », descendants d'un métissage contre-nature entre les hommes redoutés de Leng et des femmes humaines des plus basses couches. Extérieurement et habillés, ils se distinguent à peine des humains normaux, car ils sont les maîtres de la dissimulation. Cependant, sous leur caftan se cache leur monstruosité : un corps en partie velu, bossu et difforme et sous leur couvre-chef, des têtes déformées avec un commencement de cornes ! Leurs géniteurs ont pu servir les êtres de la Lune, mais en Inde leurs bâtards ont trouvé en Zhar et Lloigor de nouveaux maîtres.
La forteresse du monolithe de Kailasa, que Dantidurga avait faite construire contre les créatures d'Alaozar, rendit de bons services jusqu'à ce que les quasi-humains décident de trouver cette petite porte conduisant à leur maître et (peut-être) de l'ouvrir. Ils étaient certainement depuis longtemps à la recherche de ce monument qui interdisait à leurs dieux l'accès au monde des humains. Il ne faut pas exclure le fait que les Indiens de la préhistoire puissent avoir rencontré les bâtards de Leng dans leur colonie, et virent en eux la raison de l'introduction des intouchables, entités se trouvant hors du système de leur cosmos.

Longtemps, ces quelques quasi-humains, dont bon nombre n'eut pas l'esprit clair assez longtemps pour trouver des traces tangibles, pérégrinèrent. Ils adorèrent constamment leurs Grands Anciens en faisant des victimes humaines ça et là ; tout comme l'auraient fait leurs dieux avec leurs tentacules, ils étranglaient leurs victimes en enveloppant une pierre dans leur turban et en le jetant par derrière autour du cou de leurs proies pour les tuer par strangulation. On peut aisément se rendre compte de l'effroi de la victime : la dernière chose qu'elle voyait avant sa mort affreuse était son meurtrier quasi-humain qui dévoilait, dépourvu de son turban dissimulateur, toute la laideur de son crâne difforme. Tout comme leur maître, qui ne laisserait derrière lui que des restes sans vie et non organiques, ils réduisaient également leurs victimes en cendres. De ce culte tapi dans l'obscurité naquit au cours des siècles la secte des Thugs. Le nombre de Thugs sachant réellement qu'ils ne vénéraient pas Kali aux nombreux bras, mais une monstruosité aux innombrables appendices très différents, est inconnu. Cependant le grand sanctuaire dont parlaient les anciens de la secte, le temple de Kailasa à Ellorâ, fut trouvé, il fut accaparé et on tenta de briser le sceau.
La violence physique n'en vint néanmoins pas à bout et on se mit donc à adorer les illustrations ancestrales, ce qui entraîna à Kailasa l'étranglement d'encore plus d'Indiens et de Britanniques innocents avec le turban selon un rituel traditionnel. Les victimes y furent exécutées pour affaiblir le temple et libérer ainsi la divinité. Les Britanniques mirent un terme à ce plan peu avant sa réalisation et les dernières victimes nécessaires. La secte des Thugs fut démantelée et peu de ses adeptes en réchappèrent dans l'obscurité des ombres indiennes.
On voit cependant aujourd'hui encore les petites fissures dans la pierre, provoquées non pas par les ravages du temps, mais par d'autres forces tapies sous le temple, et qui attendent les dernières offrandes qui leur permettront de se libérer enfin. Pas très loin du site d'Ellorâ, un archéologue malin trouverait des charniers du XIXe siècle (et peut-être même d'une période plus récente !) avec des restes humains consumés et même presque désintégrés, ainsi que des lambeaux de vêtements indiens et des boutons d'uniformes de malheureux soldats anglais. La secte des Thugs est très affaiblie depuis lors et attend de réaliser son plan. Ce n'est qu'une question de temps pour trouver l'occasion d'étrangler les dernières victimes nécessaires dans le temple de Kailasa. Ses adeptes attendent peut-être un envoyé du toit du monde ou bien un nouveau meneur dérangé venant de l'ouest, qui puisse lire les signes cachés et les allusions des ornementations du monolithe et les suive méticuleusement. La prophétie mentionnant un tel « acolyte blanc » se retrouve dans les légendes de nombreux cultes indo-asiatiques.

Il n'est pas exclu qu'un groupe d'aventuriers et d'explorateurs se retrouve également sur les traces de ce secret et soit aussitôt confronté aux derniers Thugs et leur nouveau chef. Qui sait, les pistes de la mythologie indienne et du temple de Kailasa conduiront peut-être ces courageux investigateurs bien plus loin, après la confusion d'Ellorâ, dans l'horreur profonde du mythe, sur le plateau de Tsang...

Une trouvaille cauchemardesque

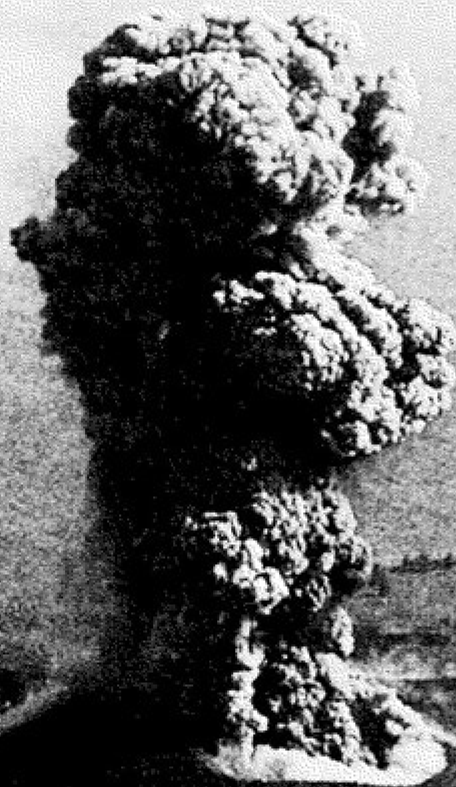


Danse sur le volcan

Krakatau et Anak Krakatoa

« L'agent Lloyd à Batavia télégraphie le 23 mai : violente éruption volcanique, île de Krakatau, détroit de la Sonde »

Nouvelle du *Londoner Times* du 24 mai 1883, page 12, colonne 2



Le nuage de cendres menaçant s'élève du volcan Anak Krakatoa

Les volcans de la petite île avaient déjà développé une activité inquiétante depuis six mois avant que la catastrophe ne se produise à la fin de l'été. Malgré une dévastation presque apocalyptique, cette éruption ne fut pas la plus importante de l'histoire de la Terre. Cependant, lorsque l'île de Krakatau, également connue sous le nom de Krakatoa, vola en éclat le 27 août 1883 dans le détroit de la Sonde entre Java et Sumatra, cet évènement aurait pu justifier à plus d'un titre une entrée dans le Guinness des Records. Ce fut l'éruption volcanique la plus violente de mémoire d'Homme. Au total, environ dix-huit kilomètres cubes de cendres et de pierre furent propulsés dans l'atmosphère lors de cette éruption titanesque de 1883, et le retentissement de l'explosion fut non seulement entendu en Australie, à environ deux mille kilomètres de là, mais également dans la lointaine île Rodrigues, à quatre mille sept cents kilomètres à l'est de Krakatau. La vague du tsunami, atteignant jusqu'à quarante mètres et partant du lieu du sinistre, détruisit des centaines de villages et fit plus de trente-six mille morts. La puissance de l'explosion a été estimée à un volume de deux cents à deux mille mégatonnes de TNT, ce qui rend négligeable les treize mégatonnes de la bombe d'Hiroshima.

Cette éruption ne fut probablement ni la première ni la seule. Des documents allant des temps les plus reculés jusqu'au XVII[e] siècle mentionnent des éruptions précédentes dans le détroit de la Sonde, et selon toute vraisemblance bien plus impressionnantes. Il n'est pas rare que l'histoire du monde ait changé son cours lorsque les volcans de Krakatau crachèrent du feu, et jusqu'à aujourd'hui, cette région n'a toujours pas retrouvé son calme.

Là où sur les lieux d'autres catastrophes le vide bée ou le centre de l'horreur reste caché sous la boue, les éboulis ou les marées des océans, un résidu du Krakatau demeura et ne resta pas longtemps seul. Depuis 1927, un nouveau volcan en activité croît sur l'endroit exact de l'éruption de 1883 : l'Anak Krakatoa, l'enfant du Krakatau. Depuis que ce gouffre de feu a, de façon durable, brisé la surface de l'eau le 11 août 1930, il grandit en permanence de cinquante centimètres par mois, soit six mètres

« Des éclairs s'abattaient autour du bateau, continuellement des boules de feu tombaient sur le pont et projetaient des étincelles. L'homme à la barre subit de graves blessures au bras. Le revêtement de cuivre de la barre devint brûlant à cause des charges électriques. »

Compte-rendu du capitaine Logan qui passa dans le détroit de la Sonde avec le transporteur de paraffine allemand Berbice lors de l'éruption du volcan

par an. Les colonnes de fumée au-dessus de son cratère sont un avertissement perpétuel : ce qui s'est produit une fois peut se reproduire.

L'île de Krakatau se trouvait avec de nombreuses autres dans le détroit de la Sonde, un passage important vers l'Inde pour les bateaux, entre les grandes îles de Java et de Sumatra. Les colonies humaines les plus importantes sont les petites villes d'Anyer sur Java et Ketimbang sur Sumatra. Faisant partie aujourd'hui de l'Indonésie, cette région était intégrée jusqu'après la deuxième Guerre Mondiale à l'empire colonial néerlandais de l'Asie du Sud-Est, les Indes Orientales néerlandaises. La presque mythique Batavia, le « joyau de l'est », capitale de la colonie et siège du gouverneur général, se situait non loin de l'actuelle capitale de Java, Jakarta. On réagit tout d'abord avec sérénité lors de la première reprise de l'activité volcanique du Krakatau en mai 1883.

Le flegme était tel qu'une première expédition fut entreprise sur l'île volcanique, sous la direction de l'ingénieur et fonctionnaire colonial Schuurman le 26 mai, voyage pour lequel des tickets furent même vendus. La joyeuse compagnie trouva la végétation tropicale presque entièrement brûlée ou couverte de cendres sur le Krakatau. Au moins deux des trois volcans de l'île, le Perboewatan un peu au nord et le Danan au centre, semblaient responsables. Il ne restait du vert que sur le sommet du plus grand cracheur de feu au sud, le Rakata. Alors même que les grondements de la Terre à la fin du mois de juillet se firent plus intenses, le capitaine et cartographe néerlandais Ferzenaar s'aventura encore le 11 août avec un bateau local à Krakatau et y fit des observations et des mesures. Les trois cratères, ainsi qu'au moins treize crevasses, crachaient désormais des cendres et de la fumée. Deux bonnes semaines plus tard, la carte de Ferzenaar devait finir comme papier de brouillon car les forces géologiques avaient décidé de modifier profondément la géographie locale.

La toute dernière agonie du Krakatau dura environ vingt et une heures. Elle commença par une explosion entendue jusqu'à Batavia vers 13h00 le 26 août, un dimanche, s'intensifia jusqu'au soir avec l'expulsion de cendres, de poussières et de basalte enflammé et culmina enfin lors de quatre puissantes explosions le lundi, à 5h30 (elle détruisit déjà les villes sœur Anyer et Ketimbang), à 6h44, à 8h20 et à 10h02.

Puisque les chambres magmatiques, ou calderas, s'étaient pratiquement vidées suite aux explosions, ce réservoir creux devint instable et s'effondra sur lui-même. La quantité de matière éruptive expulsée s'étant également écoulée dans la mer, un gigantesque tsunami se produisit, probablement responsable de la plupart des morts de la catastrophe. Les villages côtiers furent engloutis par la mer et les bateaux furent emportés à plusieurs kilomètres à l'intérieur des terres.

Cependant, les cendres, les poussières et les gaz toxiques firent aussi leur lot de victimes. Les cendres et les poussières qui atteignent la surface de la Terre lors d'une éruption volcanique ne contiennent plus d'eau en raison des températures incroyables atteintes et font un effort considérable pour s'y lier. Celui qui reçoit un tel mélange dans les poumons pourrait tout aussi bien avaler du ciment liquide. En raison des nombreuses inclusions de gaz, la densité de la pierre ponce qui se solidifie enfin est inférieure à celle de l'eau et flotte. Des mois après la catastrophe, des « radeaux de pierre ponce » flottaient encore sur la côte est de l'Afrique et transportaient un chargement horrible, les corps des victimes du Krakatau, pris dans la pierre comme des mouches dans de l'ambre.

Même celui qui ne lisait pas les journaux fut influencé par l'explosion de Krakatau de façon plus ou moins directe. Les barographes pour la prévision du temps, entraînés par mouvements d'horloge et présents très largement au XIXe siècle sur les tablettes de cheminées des maisons de maîtres, hôtels et clubs d'élite, marquèrent avec leurs enregistreurs mécaniques des variations de pression gigantesques à la suite de l'éruption dont l'onde, ainsi que le découvrirent finalement les scientifiques de la Royal Society, fit sept fois le tour de la Terre.

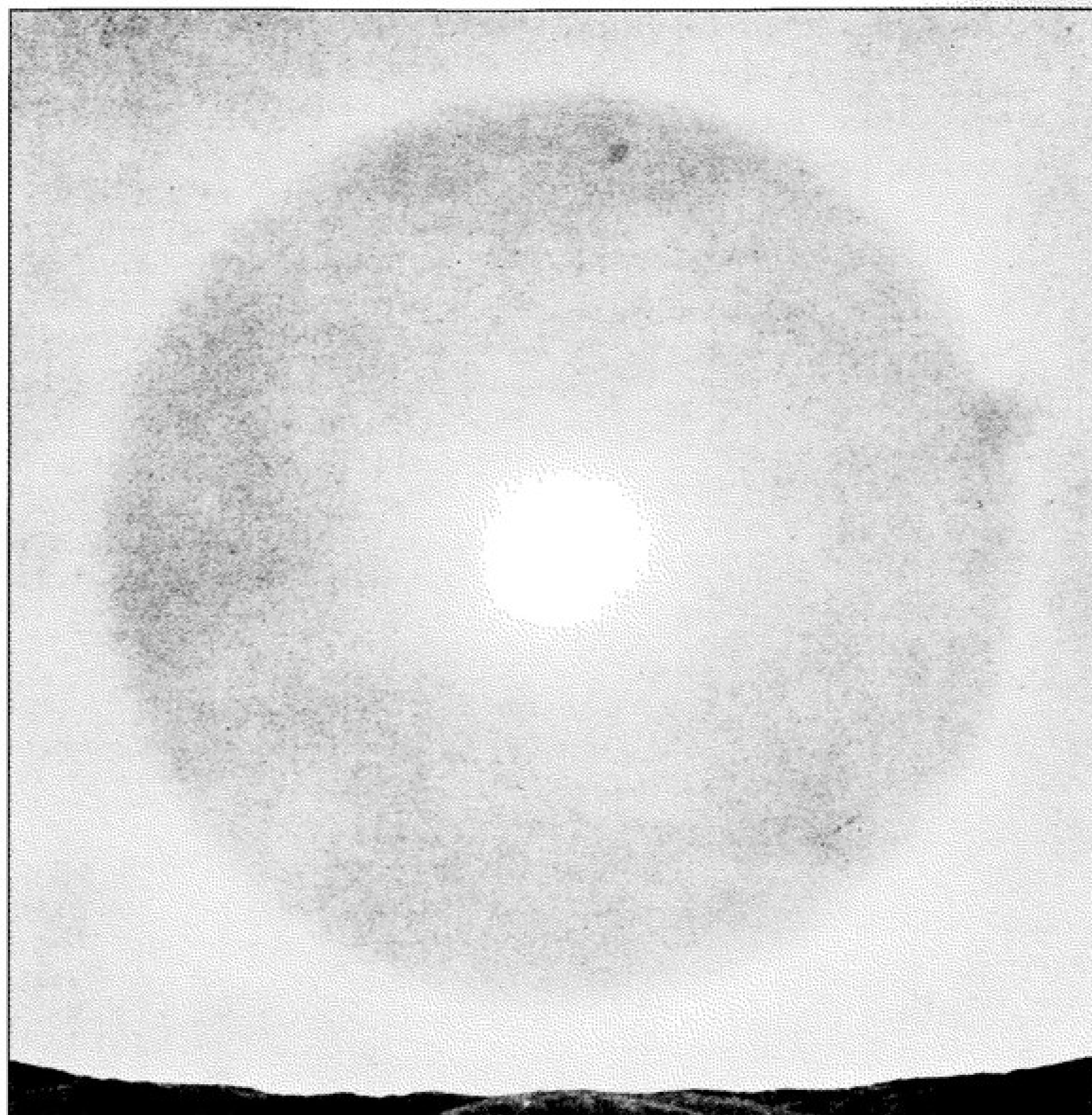
Une grande majorité perçut pendant des mois, voire des années, les conséquences des quantités de poussières impressionnantes que le Krakatau avait expulsées jusque dans la stratosphère, sous

La couverture de pierre ponce de trente mètres sur l'île de Sartung, à cinq kilomètres de Krakatau.



forme de phénomènes atmosphériques parfois magnifiques, et incroyablement colorés. Les couchers de soleil prirent surtout dans l'hémisphère nord des teintes fantastiques : outre le pourpre et l'orange, du rose et du vert furent également observés. Les corps célestes, en plus de leur couleur, changèrent parfois de forme et apparemment de position en raison des déformations et des auréoles. Le soleil semblait souvent rouge sang et entouré d'une couronne qui semblait, peu après son coucher, allumer indirectement les nuages nocturnes, à tel point que des pompiers de New York, Poughkeepsie et New Haven sortirent pour éteindre d'importants incendies supposés. Dans les années suivant 1883, l'expression « lune bleue » fut dans de nombreux endroits bien plus qu'une métaphore ; elle était même parfois verte. Des ouvrages moisis mentionnant une ère pendant laquelle « les étoiles étaient à leur place » ne pourraient-ils pas faire référence à ce type de phénomène ?
Bien sûr, de tels effets fascinent les personnes sensibles, et surtout les peintres. Il est aujourd'hui presque certain que le ciel d'une couleur étrange du tableau mondialement connu d'Edvard Munch, *Le cri*, est dû aux couchers de soleil brillants, conséquence de l'éruption volcanique du Krakatau. Est-ce pour cela que Munch a peint plusieurs fois *Le cri* ? A-t-on besoin des quatre peintures pour déchiffrer l'ensemble des informations que l'artiste a rassemblées sur ce phénomène ? Est-ce pour cela que ses toiles ont été subtilisées à plusieurs reprises dans les musées ? Munch n'était pas le seul à qui le ciel enflammé et coloré ne laissait pas de repos. William Ashcroft, demeurant à Chelsea, est peut-être l'artiste plastique fanatique le plus assidu du Krakatau (on pourrait tout aussi bien dire maniaque). Il y consacra au total cinq cent trente-trois aquarelles, souvent plus d'une par soir, de sorte que l'on pouvait suivre le déroulement du spectacle céleste sur ses peintures, comme dans un film… Le temps est ici d'importance ! En effet, la collection volumineuse qui occupait jadis tout un musée à South Kensington fut plus tard enfermée dans les archives du National History Museum.
Même l'Homme moderne est encore soumis aux conséquences de la catastrophe du Krakatau. Les aérosols libérés en 1883 ont entraîné, d'après un article de 2006 du magazine scientifique renommé *Nature*, un refroidissement des océans jusqu'à une profondeur de deux kilomètres, qui jusqu'à présent pouvait presque compenser l'effet de serre occasionné par l'ensemble de l'humanité. Le niveau de la mer n'est monté que d'1,7 centimètre depuis lors. Sans le Krakatau, plus d'une île tropicale paradisiaque se trouverait peut-être sous le niveau de la mer à présent.

Les habitants des grandes îles de la Sonde sont un mélange extraordinaire d'ethnies. Chaque peuple, les Javanais, les Sundanais, les Malayens, etc., a sa propre culture et sa propre mythologie. Même si l'Indonésie moderne est un pays presque totalement islamisé, le monde des légendes des autochtones est profondément imprégné des influences de



Les conséquences de l'éruption influencent le ciel

l'ensemble de la région pacifique et du sous-continent indien.
Parmi les habitants de Java et de Sumatra, les Sundanais sont considérés comme particulièrement orientés vers la spiritualité. D'après leur mythologie, c'est le dieu ou esprit de la montagne Orang Alijeh qui crache du feu, de la fumée et du soufre à travers les cratères de la région. Le Krakatau était et est considéré comme l'endroit favori de ses manifestations.
Naturellement, ce n'était pour les colonialistes néerlandais du XIXe siècle que pure superstition. D'un autre côté, au début de l'année 1883, lorsque l'éruption de la fin de l'été s'annonça pour la première fois, des mystiques javanais rendirent la présence des blancs responsable de l'accès de colère manifeste d'Orang Alijeh. En effet, dans le monde des croyances préislamiques des anciens Sundanais, les volcans étaient des lieux sur lesquels les sphères célestes et terrestres se mêlaient, et où étaient transmis des messages que les Hommes ne devaient pas ignorer.
L'éruption d'août 1883 fut pour cette raison bien plus que « seulement » une catastrophe naturelle. C'était également un signe de la fin du règne des blancs, un appel surnaturel à l'insubordination contre les maîtres étrangers. Cependant, le chemin fut long jusqu'à l'indépendance complète, et les croyances plutôt animistes des autochtones ouvrirent finalement la voie à l'islam, qui canalisa également la résistance politique contre le système colonial souverain. Le 9 juillet 1888, étrangement la même année que Jack l'éventreur, un soulèvement sanguinaire appelé par des fanatiques islamiques se produisit dans le village de Sanedja, qui fit vingt-quatre victimes dont des enfants. La réaction militaire du pouvoir colo-

« Les peuples primitifs voyaient dans les volcans le siège de démons, d'esprits malveillants ou de dieux réprobateurs dont le courroux selon les dires des guérisseurs devait être adouci par des offrandes, des pénitences et des prières. »

Alfred Rittmann,
Les Volcans et leur activité, 1936
(titre original : *Vulkane und ihre Tätigkeit*)

« Le soleil offrait une vision jamais vue ni décrite auparavant. Il était sombre et son obscurité dura dix-huit mois. Chaque jour, il brillait environ quatre heures, et cette lumière n'était qu'une ombre faible. Tous pensaient qu'il ne s'en remettrait jamais et perdrait sa puissance lumineuse. »

Jean d'Éphèse, théologien du VI[e] siècle, plus tard évêque en Syrie

nial fut au moins tout aussi sanguinaire et coûta la vie à trente personnes. Une offrande tardive à Orang Alijeh ?

Ce fut un tournant dans l'histoire des colonies hollandaises en déclin depuis de nombreuses années. Cependant, le changement du cours de l'histoire par l'éruption d'un volcan sur Krakatau n'est pas vraiment un cas isolé…

Lorsque les volcans, les très gros volcans, entrent en éruption, ils entraînent des effets bien plus importants dans le temps et l'espace que la dévastation de leur environnement direct. Des nuages de cendres furent pris dans la glace des calottes polaires, le climat se refroidit, et les cernes des arbres se rapprochèrent. Les études des coulées de lave durcies du détroit de la Sonde indiquent que le volcanisme du Krakatau a déjà fait trembler le monde avant 1883, probablement une dizaine de fois.

En 1680 (la capitale coloniale de Batavia existait déjà depuis quatre-vingts ans), la petite île entre Java et Sumatra fut dévastée par une éruption locale. Alors que les Néerlandais se rendaient peu compte de la situation dans leur colonie des Indes Orientales très productive, trois témoignages furent recueillis concernant les projections de cendres et de feu pendant cette saison et les ravages sur la végétation locale du cratère du Krakatau : le rapport du capitaine d'un bateau commercial originaire du Bengale, la mention d'un oiseau du nom d'« essayeur d'argent » et les écrits de l'homme de lettres Elias Hesse. Ce n'est peut-être qu'une coïncidence, mais lors de cette même année qui vit prospérer les biens hollandais des Indes Orientales néerlandaises, leurs colonies des Indes Occidentales durent céder la place à une puissance coloniale en pleine expansion : la Grande-Bretagne. On assistait déjà à un déplacement du pouvoir dans la structure des grandes puissances qui devait définir les siècles ultérieurs.

Une éruption plus difficile à dater a dû être bien plus importante. On parle des années 416 ou 535 après J.-C., mais les sources sont problématiques en termes de date. Au début du XIX[e] siècle, dans le palais du sultan de Solo, la cour princière la plus cultivée de l'époque sur tout Java, vivait un poète de la cour du nom de Ranggawarsita qui écrivit vraisemblablement le plus long livre du monde, en rédigeant chaque jour pendant plus de trente ans trois pages sur l'histoire de son pays. Dans ce *Livre des Rois*, on trouve un passage concernant une montagne du nom de Kapi qui vole en éclats, des embrasements et des raz-de-marée violents ; ces évènements, si l'on interprète correctement l'année 338 mentionnée du calendrier Saka javanais, ont dû se produire vers l'an 418 après J.-C. D'autres indices d'une catastrophe antique du Krakatau furent rassemblés par Daniel Keys, auteur britannique et chargé de documenter la BBC, qui la situe en 535 : des documents historiques, des échantillons de glace et des expertises dendrologiques indiquent la survenue d'une catastrophe magistrale ayant changé l'histoire du monde ! Si l'on en croit Keys, le Krakatau explosa au début du VI[e] siècle avec une violence comparable à deux mille bombes atomiques d'Hiroshima. D'après lui, cet ancien Krakatau aurait même à l'origine pu relier Java et Sumatra. Les nuages de cendres de la grande catastrophe naturelle de l'Antiquité auraient entraîné une sorte d'hiver nucléaire, modifié en profondeur le climat mondial et provoqué le déclin des empires. En raison du refroidissement climatique, les rats se déplacèrent vers l'Italie, la Grèce et l'Asie Mineure, amenant avec eux la peste (tous deux inconnus dans l'Antiquité classique de la zone méditerranéenne) ; les peuples, poussés par la famine et les mauvaises récoltes, déferlèrent contre les frontières des restes des Empires Romains d'Occident et d'Orient, ce qui constitua la dernière vague décisive de la grande invasion ; enfin, en Amérique Centrale, les catastrophes climatiques entraînèrent le déclin de la culture des Mayas. Cependant, même cette catastrophe mondiale ne fut sans doute pas la pire qui trouva son origine au Krakatau.

Pour les géologues, certains indices convergent vers l'existence dans le détroit de la Sonde, il y a environ soixante mille ans, d'un ancien Krakatau, d'une taille bien supérieure à ce qui est mentionné dans l'Histoire, mesurant quatorze kilomètres de diamètre et deux mille mètres de haut. À une époque où d'autres hominidés vivaient sur Terre auprès de l'Homo sapiens sapiens, vers la période du déclin des Néandertaliens, ce gigantesque volcan pourrait, selon des théories modernes sérieuses, avoir explosé. Seules quelques îles plus petites demeurèrent et devinrent, en raison de la poursuite de l'activité sismique dans la région, le Krakatau actuel qui fit trembler le monde en 1883.

Si une éruption comme celle du VI[e] siècle fit tomber des empires entiers, celle qui se produisit il y a soixante mille ans a-t-elle pu avoir une influence sur les formes humaines préhistoriques qui auraient été capables atteindre le sommet de la création ?

Mais la fin de l'ancien Krakatau est peut-être tout à fait différente ! Des cartes antiques et des rapports géologiques représentant avec beaucoup de réalisme les détails topographiques de la péninsule arabique ou du sous-continent

Des destructions terribles se font encore ressentir sur des îles très éloignée



indien montrent une géographie alternative complètement différente de la région au sud de l'Inde.

Ce furent des pionniers de la géographie comme Ératosthène, Strabon et Ptolémée qui s'essayèrent à une vue d'ensemble du monde connu autrefois, dans les siècles du tournant de l'époque. Dans leurs cartes et écrits, la mer dominait une masse de terre immense et mystérieuse au sud de la pointe sud de l'Inde, qui, en fonction des sources, se nommait Lanka, Serendib ou Taprobane. Au niveau géologique, elle devait servir de contrepoids (« Antichtone ») aux terres connues du nord, quelque peu semblable à la « Terra australis » que James Cook devait découvrir un bon demi millénaire plus tard. Mais les mythes et les légendes rapportaient des faits étranges concernant cette île. Gautama Buddha, le dieu hindou Vishnu, Sindbad le marin et Marco Polo auraient fait partie des visiteurs de cette île (attribuée aujourd'hui au Sri Lanka ou à Sumatra, bien que Java aurait été une solution toute aussi bonne).
Le nom de Serendib renvoie étymologiquement à une « île des Lions » ou au pays du peuple des Sérères, une race qui selon Pline aurait été blonde aux yeux bleus, n'aurait pas pratiqué l'esclavage et aurait été gouvernée par un monarque élu. L'autre nom de l'île supposée, Taprobane, fait référence à ce lieu que les hindous supposent être le paradis terrestre originel, un paradis qui s'est abîmé dans la mer après un violent cataclysme et n'a laissé derrière lui que des restes ardents semblables à des cavernes. Un hasard étrange ou le souvenir d'une culture développée, d'une éruption volcanique ancestrale, peut-être même la première dans le détroit de la Sonde ? Dans tous les cas, c'est une description adéquate du Krakatau...
Taprobane était-elle une masse de terre qui englobait toutes les îles de la Sonde avant que des forces volcaniques ne la dévastent ? Au XIX[e] siècle, lorsque les scientifiques étaient d'une toute autre trempe qu'à présent, les thèses des experts étaient encore plus hardies. Les recherches géologiques avaient prouvé de grandes similitudes entre les formations minérales de l'Afrique du Sud et de l'Inde ; la zoologie tentait, quant à elle, en suivant le récent courant darwiniste, d'expliquer comment les lémuriens de Madagascar pouvaient avoir eu des ancêtres singes préhistoriques dans des régions aussi éloignées que le Pakistan et la Malaisie. La raison sembla s'imposer d'elle-même : un continent aujourd'hui disparu devait avoir jadis relié l'Afrique et l'Asie du Sud (nommé « Lémurie » en l'honneur du singe qu'il a contribué à propager) ! Ainsi, Java, Sumatra et même Krakatau ne seraient donc que les sommets les plus élevés de ce continent préhistorique.

Un continent englouti attire naturellement les ésotériques, les occultistes et autres farfelus comme la lumière les insectes. En Allemagne, le célèbre biologiste Ernst Haeckel, voyageur post-Krakatau-Sumatra et apologiste de Darwin, est l'un des propagandistes les plus zélés de la Lémurie. Mais de tous, il n'y eut pas de plus éminent, ni qui attira autant les masses qu'Helena Petrovska Blavatsky, théosophe, voyageuse et aventurière avec un don médial auto désigné. Avec un parcours biographique allant de chanteuse et artiste de cirque à « médium dotée du don » (ou charlatan rusée), elle fascina les personnes à la recherche de visions en cette fin de siècle. En 1888, alors qu'un soulèvement faisait rage dans les Indes Orientales néerlandaises, elle publia son magnum opus *La Doctrine secrète*. D'après cette œuvre, l'humain proviendrait de diverses « races souches », ainsi que le lui aurait dit discrètement une confrérie secrète de sages (« Mahatmas ») qui gouvernerait en cachette le monde. La troisième de ces races souches était les habitants de la Lémurie, des singes de près de quatre mètres, hermaphrodites et ovipares, avec des jambes courbées, certains avec quatre bras et d'autres avec des yeux derrière la tête. Ces lémuriens vivaient à la même époque que les dinosaures, ce que les contemporains de Blavatsky creusèrent et présentèrent avec une excitation grandissante ; ce fut certainement la raison de la désignation erronée des lémuriens sous le nom d'« hommes-dragons ». Les créatures scellèrent leur déclin littéral lorsqu'ils passèrent d'une vie pacifique



Les éruptions du volcan en 1883 précédaient le malheur

« L'Antichtone [...] était d'après la conception antique l'île Taprobane que l'on désigna plus tard comme Ceylan ou Sumatra. Dans l'antiquité, on n'en avait qu'une notion imparfaite ; elle serait immensément grande et aurait été considérée autrefois déjà comme l'« autre monde » (alter orbis). »

METAe - The Metadata Engine Project

« En cas d'explosion imminente dans la région du Krakatau, la radio de Jakarta enverra les avertissements nécessaires en indonésien et en anglais. »

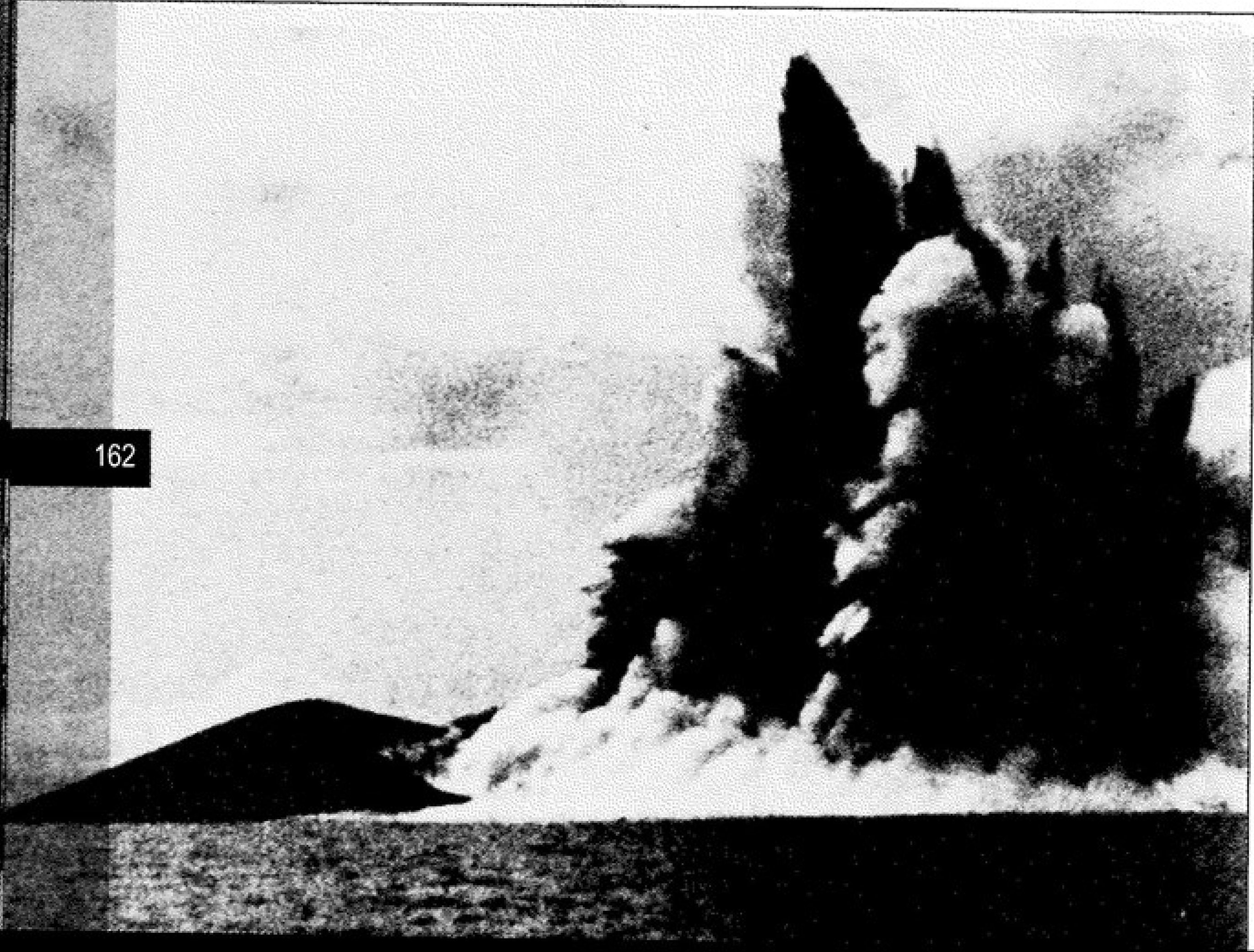
Avertissements des bateaux de l'amirauté, Londres, 1999

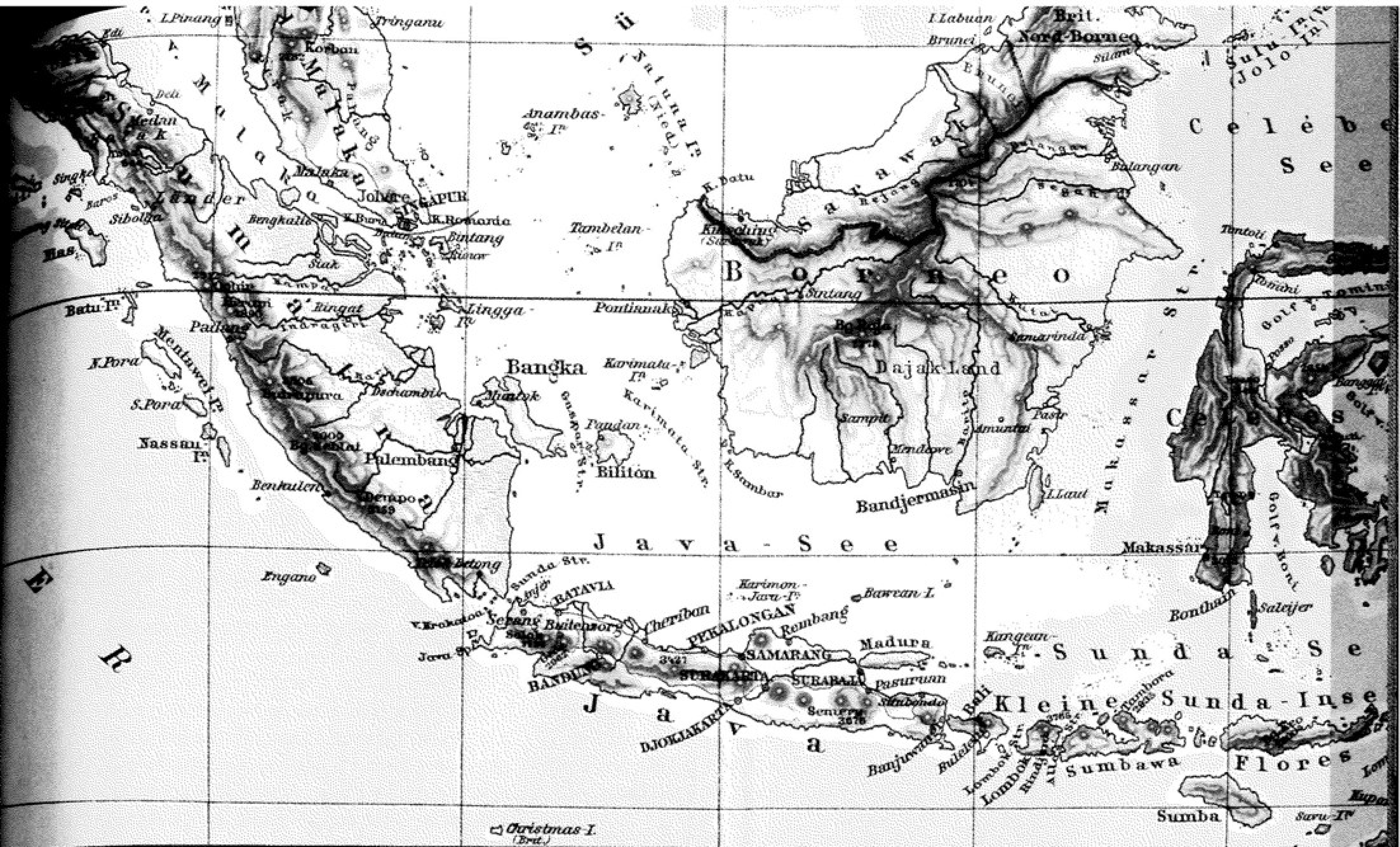
ovipare autofécondant à une reproduction sexuelle. Leurs descendants, pratiquement le fruit de leur passion dévorante, étaient semblables à des hommes et devaient devenir les maîtres d'Atlantis (après avoir reçu une aide technologique à leur développement par les visiteurs de Vénus), ainsi que la quatrième race souche (blanche naturellement !).
Manifestement, les continents des races souches (Lémurie Hyperborée dans le passé (voir l'article p. 216) puis Lémurie Atlantide) se caractérisaient par une instabilité géologique (et logique). Néanmoins, il y a apparemment encore des traces de la Lémurie qui, contrairement à ce qui a été traduit du codex maya, ne reposent pas dans le fond des mers (ou dans les cratères du Krakatau). En effet, un groupe de fugitifs (pour qui Atlantis devait être un endroit peu sûr) aurait emprunté le chemin depuis la Lémurie jusqu'en Amérique du Nord. Nous devons cette connaissance à Frederick Spencer Oliver qui, dans son *A Dweller on Two Planets* publié en 1894, dévoila à un public étonné qu'il existait encore une colonie lémurienne au nord de la Californie ! De vrais lémuriens vivaient (et vivent peut-être encore aujourd'hui) dans un système complexe de tunnels sous le mont Shasta, se vêtaient de robes blanches et se mêlaient aux gens simples (très simples !). L'un d'eux a pu être en 1930, l'année du réveil définitif du Krakatau, le cultiste Guy Warren Ballard ; dans tous les cas, il fonda cette année-là son « I AM – Foundation », précurseur de nombreuses sectes, et qui préservait les lémuriens et leurs descendants californiens. Quelques unes d'entres elles (comme par exemple la « Great White Brotherhood ») ont dû être dangereuses, et pas seulement sur le plan spirituel.

Il est dommage que le modèle géophysique moderne de la tectonique des plaques ait remplacé les continents sombrant. En fait, l'Indonésie se trouve dans une zone appelée de subduction, dans laquelle la plaque océanique australienne, qui porte Java et Sumatra et qui se déplace lentement vers le nord, passe sous le manteau sud de la plaque asiatique. La plaque océanique plus épaisse plonge et forme une fosse au sud des îles principales de l'actuelle Indonésie. En plongeant, elle arrache avec l'eau de la matière moins dense de la plaque asiatique et l'entraîne avec elle dans les profondeurs. Cette matière chauffe de plus en plus en s'enfonçant, provoque une dilatation et occasionne enfin, à des lieues de la fosse, des pressions énormes qui cherchent à faire remonter directement ces matières et qui alimentent toute une chaîne de volcans de subduction. Il en existe des centaines comme cela en Indonésie, si bien qu'il n'y a pas deux sources qui s'accordent sur le nombre exact.

Pour le docteur néerlandais Verbeek, premier explorateur du Krakatau ayant tout juste explosé, il était clair à l'automne de l'année funeste qu'une région volcanique active depuis des millions d'années ne se calmerait pas soudainement après l'explosion gigantesque de 1883. Lorsque des mesures de profondeur indiquèrent en 1919 la formation d'un soulèvement en forme de fer à cheval à l'intérieur de la caldera de 1883, les experts ne furent pas vraiment étonnés. Cependant, les mécanismes des zones de subduction ne furent compris ni en 1883, ni dans les années 1920 et 1930. Néanmoins, à cette époque, l'examen de ces fosses mit sur la voie d'un tel concept de zone de subduction. Entre 1923 et 1927, le chercheur Felix Andries Vening Meinesz (1887-1966) effectua les premières descentes en sous-marin de la marine hollandaise au niveau des côtes de Java et de Sumatra. Mais la technologie n'était pas encore assez développée pour pouvoir s'approcher et voir le fond de la mer encore totalement inconnu. Vening Meinesz était un pionnier des mesures gravimétriques. Avec un gravimètre fabriqué lui-même au moyen de pendules dans une suspension à cardan (construction que peu de ses contemporains avaient dû comprendre autrefois), il constata un recul extrêmement important de la gravité locale au sud des grandes îles de la Sonde. Cela ne pouvait s'expliquer que par l'existence d'une faille immensément longue et profonde dans le fond de la mer.
Peut-être n'est-ce qu'un hasard, mais en 1927, l'année pendant laquelle Vening Meinesz termina (ou interrompit ?) ses recherches dans les Indes Orientales néerlandaises, le Krakatau tenta de revenir sur la scène internationale. Est-il possible qu'à ce moment, quarante-quatre ans après la catastrophe dévastatrice de 1883, les astres eurent la disposition adéquate ? Quoi qu'il en soit, un cratère de quatre-vingt-sept kilomètres de diamètre à l'arrière de la Lune fut nommé d'après Vening Meinesz…
Ce furent des pêcheurs de Java qui aperçurent en juin 1927 de la mousse, des bulles et des nuages de fumée dans le lac du cratère du Krakatau. Cette activité fut de plus en plus intense et menaçante, et des geysers, des flammes et des éruptions de magma vinrent s'y ajouter. Le 28 janvier 1928, la surface de l'eau fut une fois de plus franchie par une nouvelle île volcanique dans le détroit de la Sonde.

L'Anak Krakatoa surgit pour la première fois





Un explorateur téméraire, le Russe W. A. Petroeschevsky, se rendit aussitôt sur la petite île de Panjang, voisine de l'embryon du Krakatau, étudia le phénomène (et le volcanisme régional) et donna son nom à la chose : Anak Krakatoa, l'enfant du Krakatau !
La première résurrection du Krakatau de sa tombe aquatique ne fut cependant pas de longue durée. Une semaine plus tard, le vent et les vagues avaient à nouveau recouvert la petite île. Mais les puissances des profondeurs n'abandonnèrent pas. Le 3 février, l'Anak Krakatoa renaquit, et fut cette fois assez stable pour recevoir la visite d'une délégation du quatrième Congrès scientifique du Pacifique depuis Batavia en mai 1928, avant de replonger. Il fit de même pour une troisième île qui se forma le 25 juin. Mais le 11 août 1930, le volcanisme vainquit finalement les forces de la marée. La petite île de huit cents mètres de long et dépassant à peine de la surface devint un sommet de plus de quatre cent cinquante mètres avec deux cratères. L'amirauté britannique nomma ce « fils » du Krakatau croissant de six mètres par an Pulau Anakrakata et indiqua sa position exacte à 6° 06' de latitude sud et 105° 25' de longitude est. Anak Kraktatoa est jusqu'à ce jour l'un des volcans les plus actifs du monde.
Dans le détroit de la Sonde, la Terre crache du feu depuis bien plus longtemps que l'ère à laquelle peut remonter tout souvenir humain. Lorsqu'un volcan explose là-bas, les empires de la Terre tremblent et la planète toute entière en subit les conséquences. Cela s'est déjà produit une fois ! Cela s'est même déjà produit plusieurs fois ! Cela se reproduira encore ! La seule question, c'est quand ?

Java, Sumatra et le détroit de la Sonde

Géographie et climat : Les grandes îles de la Sonde, Sumatra, Java, Bornéo et Sulawesi, ne sont que les plus imposantes parmi les plus de dix-sept mille îles de l'archipel indonésien. Elles s'étendent dans la région de l'équateur, dans l'Océan Pacifique, au sud-est de l'Inde et au sud de la Thaïlande et de la Malaisie. Pendant presque la moitié du dernier millénaire, cette région formait le cœur de la colonie des Indes Orientales néerlandaises.
Les innombrables îles divisent l'océan en plusieurs zones, reliées par des passages, les bras de mer et détroits. Le détroit de la Sonde, d'environ deux cents kilomètres de long et de trente kilomètres de large, sépare Sumatra et Java et forme une route de navigation importante entre l'Océan Indien et la Mer de Chine du Sud. En général, les bateaux prennaient des pilotes à bord dans le détroit et le point d'ancrage important (en particulier pour la région environnant le Krakatau) était Anyer vers 1900, sur le côté sud de Java. Krakatau, Rakata et Anak Krakatoa ne sont pas les seules îles (« Pulau ») de ce bras de mer, loin s'en faut. Les petites îles que les volcans ont encerclées comme deux guillemets sont Verlaten (aujourd'hui Sartung) et Lang ou Rakataketjiel (aujourd'hui Panjang).
La vie sur Krakatau, ou plutôt ce qu'il en reste, dépend comme sa géographie tout autant de la date et de l'intervalle entre les éruptions. La terre en ces lieux n'est vraiment désertique et vide qu'immédiatement après de telles explosions. Quelques années plus tard, la végétation tropicale luxuriante estompe déjà les traces de la

catastrophe avec des herbes alang-alang, des hibiscus, des orchidées, des figuiers, des amandiers et bien-sûr les inévitables cocotiers. Outre les insectes et autres articulatas, la faune comprend surtout des oiseaux, quelques reptiles (parmi lesquels on trouve aussi des pythons réticulés), ainsi que plus d'une centaine d'espèces d'araignées (d'après une étude britannique de 1931).
Le climat de l'ensemble de la région est tropical, oscille autour d'une température moyenne de 27°C, plus ou moins régi par la mousson. Alors que le temps change peu sur Sumatra tout au long de l'année, il est plus fluctuant sur Java : plus sec à l'est, avec des pluies importantes entre décembre et avril et des périodes sèches entre juin et octobre. Le sol, marqué par le volcanisme, est très montagneux en marge des plantations (les îles de la Sonde produisent surtout du poivre, des clous de girofle et des noix de muscade). Une zone de subduction au sud de Java entraîne un volcanisme important et une deuxième plaque tectonique plus à l'ouest entre Java et Bali forme avec la ligne Wallace une frontière biogéographique entre l'espace eurasien et australo-pacifique.

Peuple et religion : Le peuple de la région avoisinant le Krakatau est ethniquement très diversifié. Dans la zone des anciennes Indes Orientales néerlandaises, il existe environ trois cents peuples différents, la plupart malais d'origine, parmi lesquels, dans la région du détroit de la Sonde, les Javanais et les Soundanais sont les plus nombreux. Environ deux cents langues et dialectes sont parlés sur l'archipel.
Vers le Ve siècle, le bouddhisme atteignit les habitants de la région autour de la petite île de Krakatau, qui elle-même, c'est certain, ne fut jamais colonisée très longtemps. Au VIIe siècle, le royaume de Srivijaya naquit sur Sumatra, et un peu plus tard, la dynastie Sailendra, également bouddhiste, régna sur Java. Suivirent des influences hindoues avec le puissant empire Majapahit de Java au XIIIe siècle, une formation étatique importante. À partir du XVe siècle, les commerçants arabes amenèrent l'islam sur les îles de la Sonde, dominant jusqu'à ce jour, bien qu'il ait une teinte régionale, comme par exemple la croyance sunnite prédominante sur Java des Abangans.

Période coloniale : A partir de 1602, les Hollandais s'établirent dans la région, finalement incorporée totalement dans les Indes Orientales néerlandaises, ce qui devait perdurer jusqu'en 1949, quoique parsemé d'interruptions. L'histoire coloniale commença tout d'abord sous la forme de l'entreprise privée de mauvaise réputation « Vereenigden Oost-Indischen Compagnie », la VOC, dont les biens appartinrent officiellement à la couronne hollandaise en 1799.
Dès le début, comme dans de nombreuses puissances coloniales qui ne disposaient pas d'un peuple important, les colons hollandais se mélangèrent avec les autochtones. Les enfants issus de ces relations, qui se nommaient « indiens » (forme abrégée pour Indo-européen), obtinrent certes la totalité des droits civiques de droit, mais étaient de fait défavorisés par rapport aux Hollandais « de souche » ou « Totoks ». En 1848, conséquence des discriminations, les premiers troubles survinrent et prirent de l'ampleur au cours des cent ans qui suivirent. La résistance contre le pouvoir colonial se canalisa officiellement à partir de 1912, tout d'abord sur le plan religieux avec l'Union Islamique, puis sur le plan politique avec le parti communiste PKI fondé en 1926 et démantelé un an plus tard, suivi aussitôt par le mouvement nationaliste PNI, dont le fondateur Sukarno mena à l'indépendance de la région après la fin de la deuxième Guerre Mondiale.
Le centre du pouvoir colonial de la région était jusque-là Batavia, sur la côte nord de Java, à l'origine une forteresse aménagée datant des phases de colonisation précédentes, et devenue ensuite la « Reine de l'est ». En tant que siège de la gestion coloniale et du gouverneur général (qui préférait cependant la résidence de Weltevreden un peu plus à l'extérieur, avec un climat plus agréable), Batavia était considérée comme le trésor de la « culture européenne » au


Un village de Sumatra

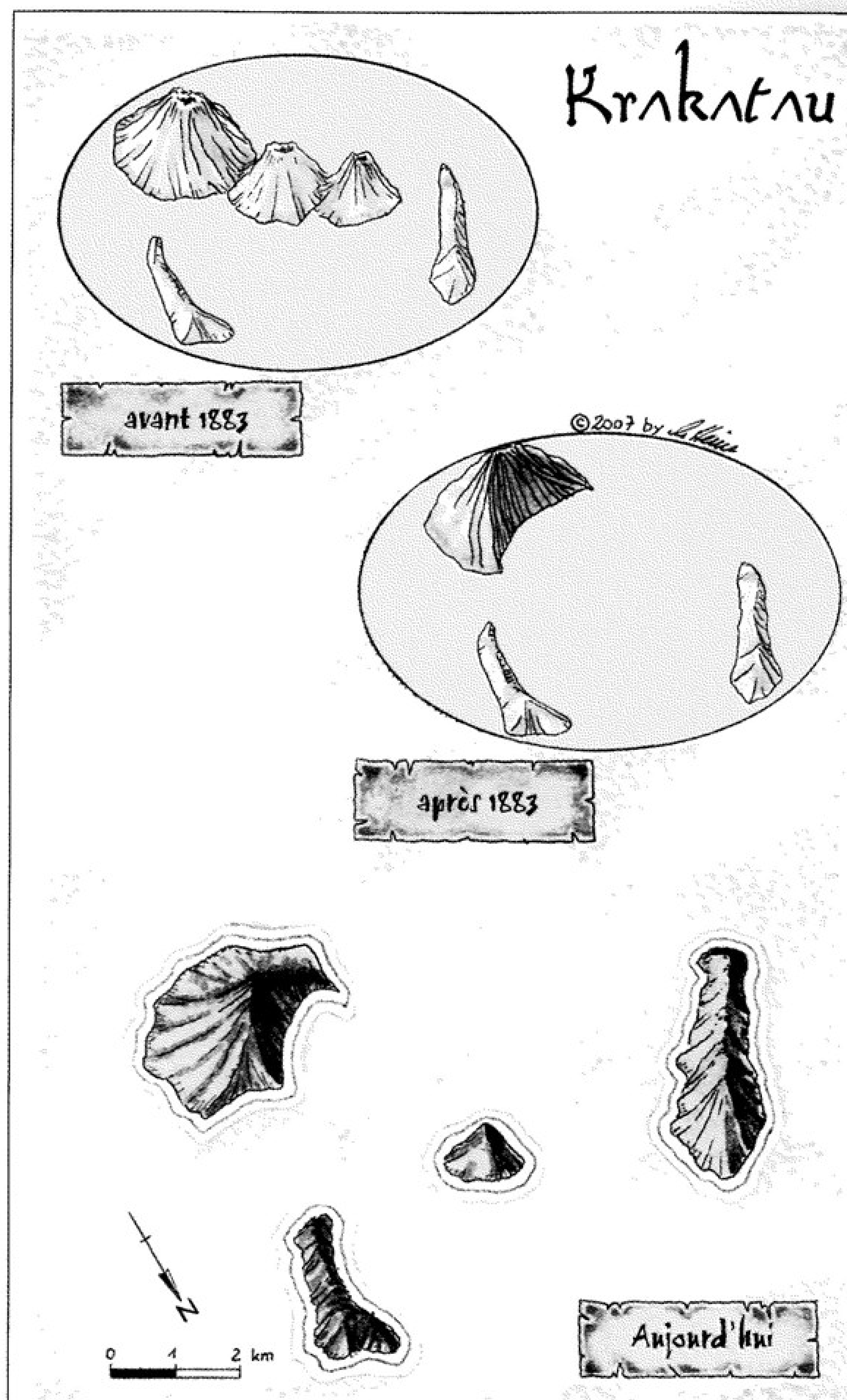
centre de l'Asie du Sud. Java était facile à atteindre par bateau à vapeur depuis l'Europe ; la traversée Hambourg-Surabaya de la société maritime des bateaux à vapeur allemande durait cinquante jours vers 1900, et le voyage Amsterdam-Batavia sur une ligne hollandaise en quarante-deux jours n'était que légèrement plus rapide. À partir des années 1870, les Indes Orientales néerlandaises, ainsi que l'ensemble de l'Asie du Sud, étaient reliés au réseau télégraphique mondial. Lloyds, à Londres, recevait des messages réguliers des bateaux depuis Anyer, et l'agence de presse Reuter eut à Batavia à partir de 1883 un collaborateur sur place (timing parfait !).

La geôle de Ghatanothoa

Il ne peut pas y avoir de doutes là-dessus : quelque chose remonte irrémédiablement à la recherche de la liberté dans le détroit de la Sonde depuis des millions d'années. Certainement quelque chose englouti il y a des éons de cela. Pour les explorateurs des traces de Cthulhu, ces histoires ne sont pas des faits isolés et il y en a au moins une sur le Krakatau qui leur correspond en tous points. La seule chose qui reste à faire est ce que les « scientifiques ésotériques » et les occultistes ont fait depuis longtemps : l'assimilation du continent Lémurie soi-disant englouti (basé cependant sur une hypothèse scientifique autrefois légitime) à l'empire de Mu (voir l'article p. **252**) lui aussi soi-disant englouti dans le Pacifique (mais plutôt légendaire). Cette assimilation est d'autant plus simple que le nom de Mu découlerait de la syllabe centrale de Lémurie. L'archéologue controversé James Churchward (1852-1936), apologiste de Mu, qui révéla ses connaissances au grand public en 1926, si proche de la naissance de l'Anak Kralatoa que cela en est assez suspect, vit « son » continent englouti certes un peu plus à l'est que la Lémurie d'Haeckel, mais les sources et les plans soumis sont si divers que le conteur peut choisir la configuration qui convient à son concept.

Mu ou Lémurie était autrefois un royaume puissant et la patrie du Grand Ancien Ghatanothoa (quoique pas tout à fait de son plein gré). Pour les explorateurs du mythe, il est l'un des trois « fils » de Cthulhu, qui aurait engendré cette anormalité avec Idh-Yaa. De telles humanisations du mythe sont cependant à considérer avec prudence et circonspection.

D'après *Von Unaussprechlichen Kulten* de Von Juntz, Ghatanothoa demeure dans le mont Yaddith-Gho sur Mu, un volcan éteint ayant sombré avec le continent maudit et qui ne reparaîtrait à la surface du Pacifique qu'à la fin des temps, lorsque le Grand Ancien se relèverait. De temps en temps, la demeure de Ghatanothoa se dresse à la surface en raison des déplacements des plaques tectoniques. Le Krakatau n'est-il pas



le sommet de ce mont dans lequel Ghatanothoa fut emprisonné lorsque Mu-Lémurie s'abîma dans les eaux ?

Ghatanothoa est la plupart du temps mis en relation par les connaisseurs du mythe avec la race des serviteurs des Lloigors, autrefois des êtres d'énergie puissants venant de la constellation d'Andromède, pouvant se manifester sous forme reptilienne, et qui selon von Juntz furent les maîtres originels de Mu. Étaient-ils ces « hommes-dragons » de Blavatsky et les « êtres reptiliens » des théories du complot modernes ? Mais le pouvoir des Lloigors diminua lorsqu'ils se retirèrent de plus en plus profondément dans la terre. Leurs esclaves humains prirent le pouvoir et la vénération des dieux impies Ghatanothoa, Shub-Niggurath et Ythogtha s'imposa sur le continent.

Von Unaussprechlichen Kulten relate l'existence d'un grand-prêtre du nom de T'yog qui voulait tenter de rencontrer la divinité hostile. Pour cela, il prépara un écrit magique qui devait lui

« Et la légende vit dans le sud xotique dissimulé. Que Ghatanothoa puisse un jour se relever ! »

Hymne d'adeptes cultuels dégénérés, états du sud des États-Unis


Helena Petrovna Blavatsky

éviter de se faire transformer par Ghatanothoa en un corps de pierre et de cuir. Mais le clergé du dieu enfermé vola ce rouleau et T'yog échoua. Son destin est encore à ce jour inexpliqué. Dans les millénaires qui suivirent, les adeptes de Ghatanothoa devinrent de plus en plus puissants et tentèrent de bannir tous les autres cultes de Mu-Lémurie. Un autre grand-prêtre nommé Zanthu ne voulut pas s'y résigner. Il invoqua son propre dieu sombre Ythogtha pour mettre à genou Ghatanothoa et ses suivants. Le « succès » de ce rituel entraîna la destruction totale du continent, qui sombra dans les flots.

Zanthu et ses adeptes fuirent vers le haut plateau de Tsang en Asie Centrale, et on trouve des traces des adeptes de Ghatanothoa en Perse, à Babylone, en Afrique, en Chine, au Mexique et surtout dans la région pacifique. Ils auraient également fondé le royaume mythique de Shamballa (voir l'article p. 175). C'était justement cette Shamballa qui devait abriter le « Mahatma secret » de madame Blavatsky, qui gouverne prétendument le monde en secret. D'après les légendes bouddhistes en revanche, le sauveur du monde viendra un jour de Shamballa. Cela pourrait se révéler vrai si un vaillant aventurier subtilisait le rouleau magique de T'yog, le seul capable de terrasser le pouvoir de Ghatanothoa.

Les faits et les mythes populaires du Krakatau offrent la rare possibilité de jouer dans les années 1920, aussi bien qu'à l'époque Victorienne des années 1880, ou dans le présent (*Moderne*). Les faits historiques connus ne doivent cependant pas être modifiés dans la mesure du possible. Il serait néanmoins concevable que la violente explosion de 1883 soit déclenchée par les aventuriers qui pourraient considérer cette catastrophe, somme toute à raison, comme un moindre mal. Dans tous les cas, un surgissement complet du Krakatau doit être évité ! Si l'on en croit les histoires connues du mythe, il existe à deux endroits sur Terre, Shamballa et le plateau de Tsang, des moyens magiques de remettre Ghatanothoa à sa place. Cependant, ni son clergé ni celui d'Ythogtha ne veulent les communiquer de leur plein gré.

Face au danger pour le monde qui suivrait la réapparition d'un Grand Ancien, les personnages pourraient en venir à l'étude des livres occultes. Mais quelques recherches sur les éruptions du Krakatau dans le passé et les indices répétés sur Lémurie et Mu pourraient également attirer les aventuriers vers l'Asie du Sud-Est. Les investigateurs des années 1920 pourraient éventuellement trouver les notes d'un groupe précédent datant de 1883. Les grondements dans le détroit de la Sonde pourraient tourmenter les esprits des personnages artistes sensibles, provoquant des visions lugubres qui les conduiraient vers Anyer sur Java, après une tournée des musées du monde à la recherche de Munch, Ashcroft et autres. Les explorateurs ne s'intéressent tout d'abord pas aux volcans et peut-être dirigent-ils leur regard en tant que crypto-zoologues plutôt vers les mythiques Orang pendek (sorte de mini yéti) sur Java ou le « rat géant de Sumatra » de Sherlock Holmes ? Pour les recherches obligatoires, les scientifiques Vening Meinesz et W. A. Petroeshevsky peuvent être utilisés comme alliés ou adversaires pour les années vingt, ainsi que le « découvreur » de Mu, le colonel Churchward, et (uniquement pour l'ère Victorienne) madame Blavatsky. Au sein des nombreux peuples des Indes Orientales néerlandaises, un groupe s'intègre facilement à des cultistes autochtones ou convertis qui préparent le retour de leur dieu, ou même une guerre secrète entre deux cultes qui tentent de finir ce qui avait commencé il y a des dizaines de milliers d'années sur Mu. Des scientifiques sérieux et des occultistes douteux, des adeptes de cultes, la race des Lloigors, un Grand Ancien et un lieu qui saute régulièrement : la région du Krakatau offre aux explorateurs sur les traces de Cthulhu un mélange d'aventures explosif.

Le haut plateau mal famé

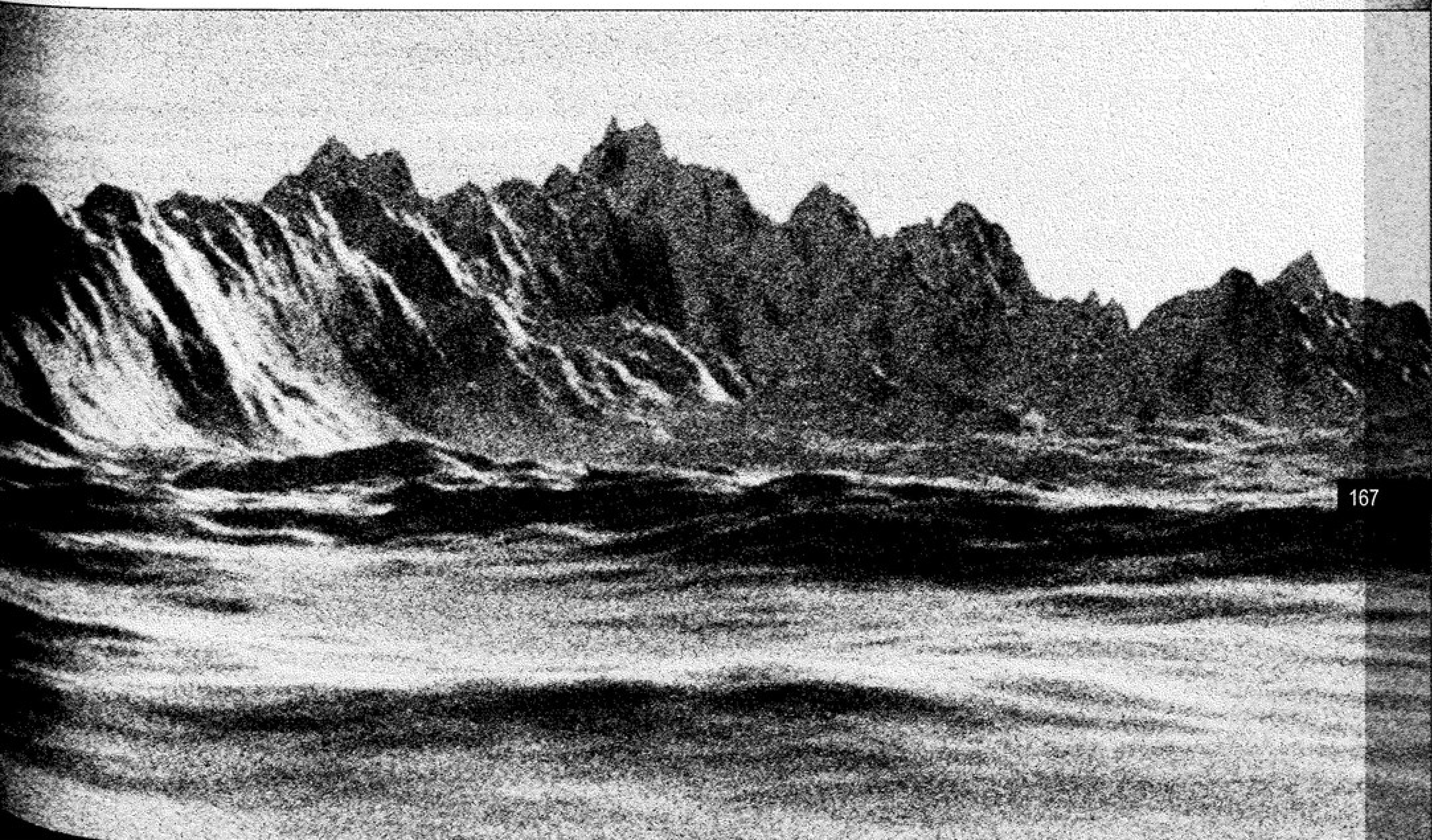
Leng, balayé par les vents

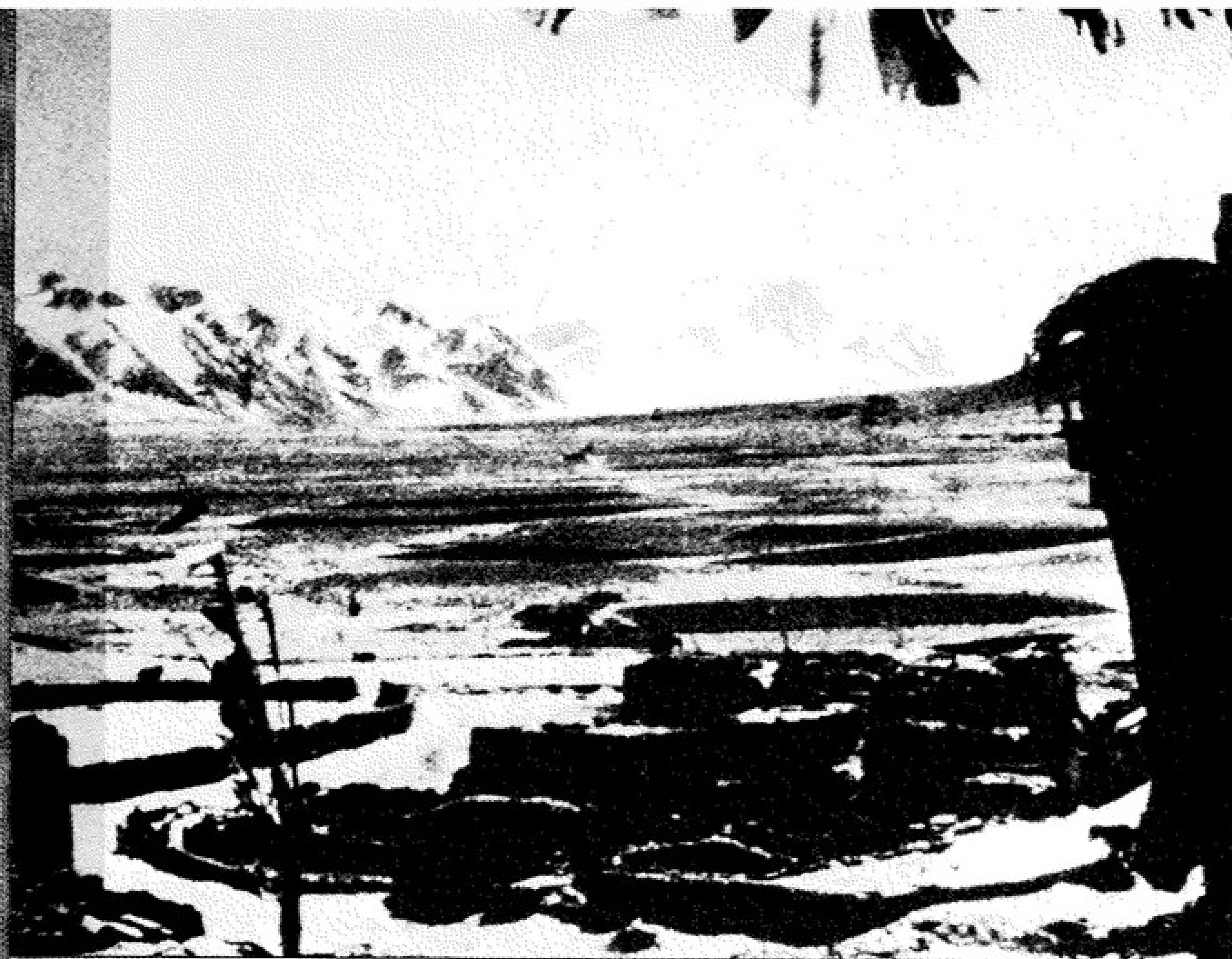
« [Je vis] des montagnes stériles en granit gris et des déserts troubles, faits de pierre, de glace et de neige. [Je distinguai également] ça et là des huttes de granit isolées et de lugubres villages de pierre dont les fenêtres minuscules luisaient d'une lumière blafarde. Il montait de ces huttes et des villages un bourdonnement aigu de pipeaux et un crépitement écœurant de crotales [...]. Les voyageurs connaissent ces sons et savent qu'ils n'émanent que du plateau désert et glacé que nul homme de sens ne visite. Un lieu hanté par le mal et le mystère : Leng. »

H. P. Lovecraft, *La Quête onirique de Kadath l'inconnue*, traduit par Arnaud Mousnier-Lompré (titre original : *The Dream-Quest of Unknown Kadath*)

Il n'existe que peu de lieux du mythe aussi souvent nommés et incantés dans les formules magiques et les rituels que Leng l'enchanté, ce haut plateau glacé et balayé par les vents, associé en permanence au mal et à l'horreur. Et pourtant, il existe peu de récits concernant Leng tel qu'il est réellement. Les quelques notes et mentions transmises sont tellement contradictoires qu'elles laissent souvent dans l'esprit de l'explorateur du mythe ce vide glacial attribué communément à Leng. Ce chapitre veut éclairer quelque peu ce haut plateau à la lumière blafarde pour empêcher si possible le lecteur de se pencher sur ce thème peu propice, s'il ne veut pas se retrouver bégayant dans une cellule capitonnée de la maison de santé la plus proche.

Tout comme Kadath l'inconnue (voir l'article p. 242), la localisation de ce désert à la triste réputation n'est pas facile à établir, et il semble y avoir quelques parallèles terrifiants. La plupart des chroniqueurs supposent que Leng se trouve en Asie Centrale, quelque part dans les plus hautes montagnes de la Terre, dans l'Himalaya, sur le toit du monde, au Tibet. D'autres placent Leng sur le plateau de Tsang en Birmanie, et un archéologue renommé de l'Université de Miskatonic le situe même dans l'Antarctique et assimile le paysage redouté au désert froid derrière lequel Kadath l'inconnue se trouverait. Enfin, certains pensent que Leng n'est pas dans le Monde de l'Éveil que nous connaissons si bien, mais dans le Monde du Rêve. Aucun de ces groupes n'a probablement complètement raison ni tort. Leng peut être vu comme une formation transdimensionnelle qui touche notre Terre en plusieurs lieux. Le passage y est accessible pour les initiés dans le haut plateau





Les villages blafards de Leng sont tout sauf accueillants

« Elles bondissaient comme si elles avaient des sabots au lieu des pieds, et semblaient porter une sorte de perruque ou de casque surmonté de petites cornes. Elles étaient par ailleurs complètement nues, bien que la plupart parussent très velues, avec de petites queues. Quand elles levèrent la tête, Carter vit l'excessive largeur de leurs bouches et sut alors qui elles étaient. »

H. P. Lovecraft, *La Quête onirique de Kadath l'inconnue*, traduit par Arnaud Mousnier-Lompré (titre original : *The Dream-Quest of Unknown Kadath*)

mystérieux et horrifiant, et les effroyables et monstrueux habitants de cette terre ancestrale peuvent également pénétrer ici dans notre monde, que ce soit dans celui de l'Éveil ou celui du Rêve. Ils nous hantent et nous donnent ainsi une idée cruelle et indésirable de leur pays. Ce n'est donc pas un hasard si Leng se reflète ainsi dans l'inconscient collectif humain et que la simple mention de son nom nous fait frissonner. Des sorcières européennes du Moyen-Âge aux prêtres vodous des marais puants de Floride, on trouve des références à Leng dans le sombre arsenal de leurs formules magiques, sans que l'un de ces groupes n'ait pu entendre parler d'un endroit aussi éloigné que le Tibet ou la Birmanie. Leng *nous* cherche, et la plupart d'entre nous tentent de refouler ces souvenirs. Quelques-uns cherchent, quant à eux, ce point culminant dans leurs sentiments lugubres, entreprennent de longs voyages dans des montagnes reculées et dangereuses pour se rendre compte des horreurs de leurs cauchemars. Nombre d'entre eux disparaissent, certains réapparaissent sans aucun souvenir de cette expérience, et le reste expose des récits fragmentaires qui entraînent les suivants à leur perte.

L'article ci-dessous rassemble ce qui est connu sur Leng et qui ne devrait pas l'être.

L'affreux Leng forme un plateau froid, désert et recouvert de glace, qui s'étend dans toutes les directions jusqu'à l'infini. On distingue toujours à l'horizon des massifs montagneux gigantesques, mais aucun voyageur n'est jusqu'ici parvenu à les gravir ni à les atteindre, tout simplement. Vers le sud, là où Leng se mélange au Monde du Rêve, les crêtes seraient parsemées de grottes abjectes dans lesquelles demeurent les Maigres Bêtes de la Nuit. Ces créatures volantes sans visage qui n'obéissent qu'à Nodens aux cheveux blancs, surveillent le passage de Leng dans le Monde du Rêve au nord d'Iquanok, mais leur vigilance n'est pas toujours efficace et parfois, des monstruosités de Leng peuvent se faufiler pour traverser.

Même si la plus grande partie de Leng est inhabitée et vide, il existe cependant des huttes isolées en granit et d'horribles villages en pierre, habités par les quasi-humains primitifs.

Ces hommes de Leng, il ne semble pas y avoir de femmes, ne sont pas toujours en train de sautiller autour de leur feu de camp projetant une lumière verdâtre. Il s'agit depuis des éons d'un peuple civilisé, quoique barbare, qui adore des dieux cruels et bâtit la grise métropole de Sarkomand. Il est encore possible de fouler ses ruines au sud de Leng, quand bien même le désespoir qui émane d'elles donne des frissons dans le dos. Depuis les six anciennes portes, de larges chemins fastes, dont les plaques de pierre n'ont pas pu résister aux ravages du temps, passent devant des sphinx effrités et tombés et de gigantesques temples ; ils se rejoignent sur la place centrale, sur laquelle deux lions ailés en diorite noire gardent inlassablement l'entrée du Grand Gouffre.

À leur apogée, les hommes de Leng combattirent les araignées pourpres gigantesques qui avaient coconné les vallées au nord de Leng et guettaient leurs proies. Aujourd'hui cependant, presque rien ne s'oppose aux araignées archaïques, parfois aussi grosses que des maisons et disposant d'une intelligence retorse, et ce n'est qu'une question de temps avant qu'un ou plusieurs exemplaires apparaissent de l'autre côté de Leng. Les films d'horreur modernes sur les araignées ainsi que l'arachnophobie apparemment croissante ne sont que des indices que quelque chose à huit pattes rampe dans notre subconscient. Il est dit que les araignées de Leng vénèrent la divinité Atlach-Nacha, ou en seraient même la progéniture. Ce Grand Ancien avec un corps d'araignée et une tête vaguement humanoïde tisserait sans relâche une toile immense sous terre, afin de relier d'insondables abîmes. Selon les légendes, la fin du monde surviendra lorsque cette toile sera terminée. Puisque, selon les rumeurs, Atlach-Nacha rampe et guette dans les Andes ou en Sibérie, et dans tous les cas dans le Monde de l'Éveil, la question est de savoir comment sa progéniture a pu atteindre Leng. La faille qu'Atlach-Nacha tente de relier est-elle le Grand Gouffre dont le maître est l'éternel et impitoyable Nodens ? Cela signifie-t-il que la toile représente un lien avec l'univers entre le Monde de l'Éveil et du Rêve, de Leng et d'autres lieux encore plus mystérieux ? Cette idée selon laquelle cela sonnerait l'avènement de la fin du monde n'est alors plus si aberrante. On peut être néanmoins sûr qu'à proximité de la demeure d'Atlach-Nacha, il existe des passages vers Leng.

Quelque part dans les étendues glacées du plateau de Leng se trouve un cloître dans la roche, qui se tenait déjà là au commencement des temps et s'y trouvera encore à la fin. Le monastère préhistorique s'y tapit sans fenêtres sur la pierre froide, entouré d'un cercle de monolithes abjects. Ce site n'a en soi rien d'humain et ses murs sont recouverts de fresques répugnantes représentant les anales des quasi-humains ; mais ce qui demeure ici en solitaire et sans compagnon et n'est même pas quasi-humain.

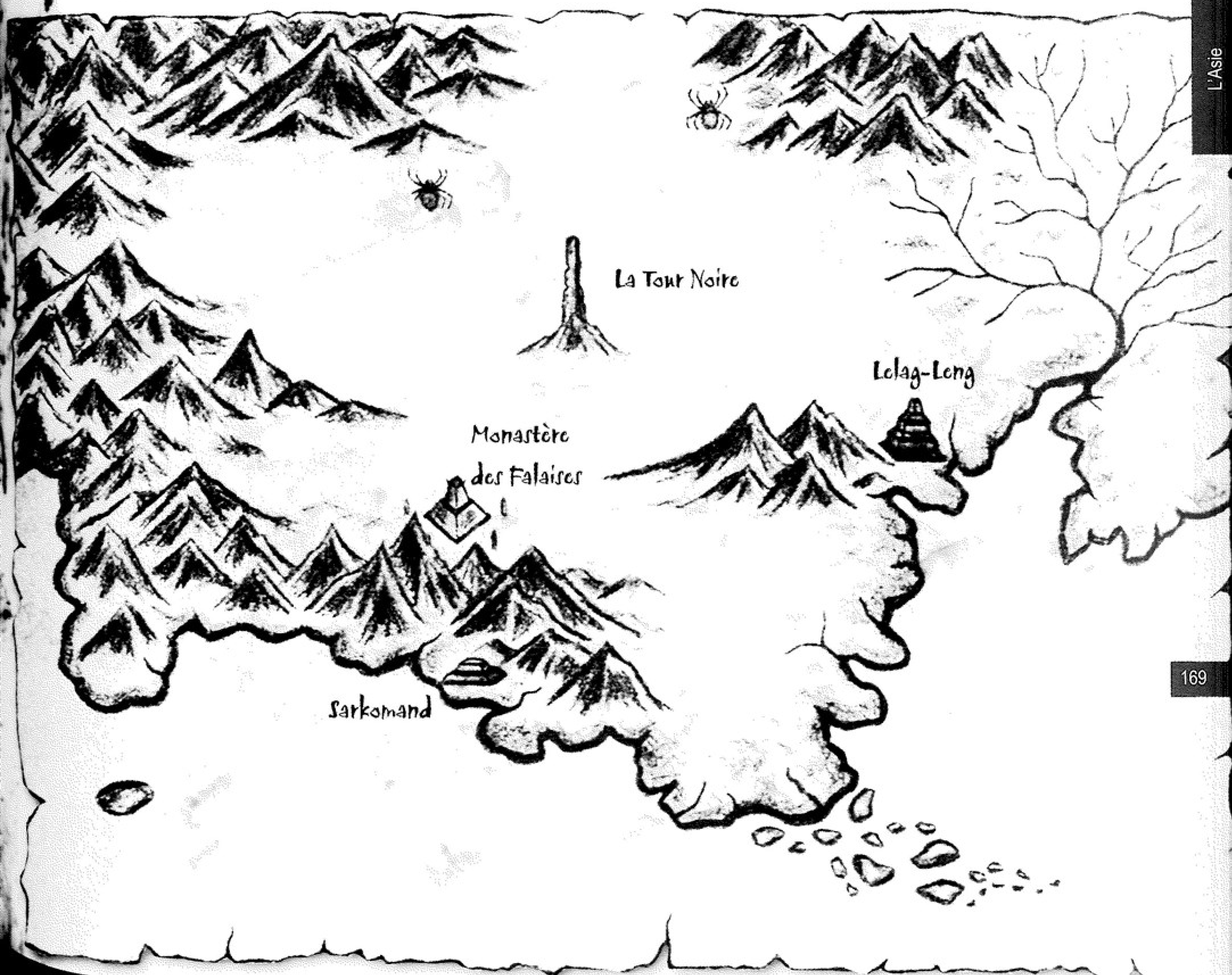
Le grand-prêtre au masque de soie jaune, qui prie Nyarlathotep et communique seul avec une flute d'ivoire ignoblement décorée, quitte rarement son trône d'or. Pourtant, cet être informe dans ses robes de soie jaune est l'un des sorciers du mythe les plus puissants. Enfouis dans les entrailles du cloître se cachent des papyrus et rouleaux enveloppés, des livres vermoulus et des plaques de cuivre et de pierre gravées qui témoignent des derniers secrets. Les *Sept Livres cryptiques de Hsan* ne seraient qu'une copie des révélations les plus accessoires que l'on pourrait trouver ici, s'il existait un moyen d'accéder au grand-prêtre. Toutes sortes de spéculations courent concernant l'espèce à laquelle il appartiendrait : d'un avatar de Nyarlathotep à ces abominables créatures-crapauds qui vivent sur le côté sombre de la Lune. Aucun être vivant n'aurait cependant vu le visage du grand-prêtre. Les quasi-humains vénèrent leur Lama tel un dieu et le comblent d'offrandes et d'esclaves dont on n'entend plus jamais parler, mais même les hommes de Leng ne savent pas qui ils prient.

Les serviteurs du grand-prêtre (ainsi que certains autres) sont les horribles oiseaux Shantaks, des créatures préhistoriques de la taille d'un éléphant et de la méchanceté d'un enfant gâté. Même si ces blasphèmes écailleux convoitent la chair chaude de leurs maîtres, ils sont pourtant utilisés comme monture par certains habitants de Leng. Ils refusent uniquement de voler au-dessus des crêtes sud car les Shantaks ont une peur singulière des Maigres Bêtes de la Nuit et ne se laissent pas convaincre, malgré les punitions sévères.

L'ensemble du plateau de Leng est traversé par d'interminables tunnels qui ne relient pas seulement Sarkomand et le cloître blasphématoire dans la roche, mais qui conduiraient également vers d'autres temps, des planètes lointaines et des dimensions étrangères. Cependant, que les voyageurs soient avertis s'ils pénètrent dans les tunnels, des créatures horrifiantes y demeureraient.

Au cœur du plateau de Leng s'élève, solitaire, un ouvrage titanesque, la tour noire de Leng, désignée également sous le nom de phare. Chaque nuit, une lumière jaillit de son sommet et éclaire brièvement le firmament. Personne n'y est jamais entré, et nulle part n'est écrit ce qui se cache en son sein. L'infâme *Necronomicon* relate cependant que la Tour Noire donnera aux Grand Ancien le signal de la renaissance à la fin des temps.

Un peuple est toujours nommé dans le cadre du haut plateau mystérieux de Leng : les Tcho-Tchos, cruels et craints. Cette race laide à demi humaine fut certainement créée dans les temps ancestraux, lorsque Chaugnar Faugn, le dieu éléphant, croisa des humains primitifs et bar-





Le monastère blasphématoire est enfin atteint.

bares avec les Miri Nigri, les nains sombres qu'il forma à partir de la matière. Une autre légende raconte que les Tcho-Tchos proviennent du Grand Gouffre lui-même et sont arrivés dans le Monde de l'Éveil par le Monde du Rêve où ils vivaient dans la ville de Lelag-Leng. Les Tcho-Tchos font extérieurement penser à des Asiatiques à la peau sombre, même s'ils ont un effet repoussant sur tous les humains ordinaires, comme si un souvenir profond se manifestait et exhortait à ne considérer le Tcho-Tcho qu'avec dégoût. Que de nombreux mâles se liment les dents en pointe et portent des os humains en parure n'améliore pas particulièrement la confiance que l'on pourrait leur accorder.

Les Tcho-Tchos peuplèrent autrefois toute l'Asie de l'Est, vivaient en nomades et parcouraient de grandes distances. Dans l'Himalaya, ils étaient craints et connus sous le nom de Tsotsova. De nos jours, leur nombre a grandement diminué ; il resterait encore quelques communautés cachées au Tibet, au Népal, en Chine et en Birmanie. On chuchote également qu'un plus grand groupe de Tcho-Tchos aurait émigré aux États-Unis il y a quelques années. On ne trouve aujourd'hui en Asie que peu de traces de l'ancienne culture des Tcho-Tchos. Leur seule colonie fixe conservée est le cloître troglodyte de Drakmar sur le plateau de Tsang au sud du Tibet, près de la frontière du Népal. D'après la légende, un homme saint bouddhiste, Gourou Rinpoché, appelé également Padmasambhava (né dans un lotus), vainquit un démon femelle gigantesque du nom de Balmo. Son sang teinta les montagnes environnantes en rouge profond comme l'observateur peut le voir encore à présent. Pour enchaîner le cœur du démon, Padmasambhava construisit un grand Chorten tout autour (reliquaire bouddhiste en forme de pagode), ainsi que plusieurs petits Chortens sur les mares de sang répandues dans la vallée, et demanda à ses adeptes d'ériger un cloître dans la roche. Des siècles plus tard, les Tcho-Tchos s'emparèrent du temple tapi dans les montagnes. Il est vraisemblable qu'ils aient profané les Chortens et que Balmo n'ait en fait été rien d'autre que leur créateur Chaugnar Faugn, qui attend patiemment sur son socle quelque part dans les couloirs et les cavernes de Drakmar, jusqu'à l'arrivée prophétisée de l'adepte blanc qui lui montrera le chemin vers l'Ouest.

Mais Chaugnar Faugn n'est pas le seul que vénèrent les Tcho-Tchos lors de rituels sanguinaires. Shub-Niggurath, la Chèvre Noire des Bois, reçoit pour offrande des nouveaux nés, Hastur, l'Innomable, est célébré par des chants de louanges que les oreilles ont du mal à supporter, et les rites cannibales, lors desquels les victimes ne sont pas si rarement déchiquetées encore vivantes par des dents pointues, sont placés sous le signe du chien. Le chien ailé est le dieu de la mort des Tcho-Tchos. De nombreux prêtres portent l'une de ses amulettes autour du cou pour obtenir la force de leur victime, et lors des nuits de nouvelle lune, on peut l'entendre aboyer dans le sud du Tibet lorsqu'il chasse à nouveau la chair fraîche.

Des explorateurs attentifs voient ici un parallèle avec les quasi-humains de Leng : n'ont-ils pas érigé également ces statues de prédateurs ailés à Sarkomand ? Ne sont-ils pas eux aussi peu différents des humains ? Les quasi-humains de Leng pourraient-ils être l'alter ego des Tcho-Tchos des rêves, la forme qu'ils adoptent lorsqu'ils quittent notre Monde de l'Éveil et entrent dans celui du Rêve ? Les Tcho-Tchos de Drakmar ne gardent-ils rien d'autre qu'une porte dans ce haut plateau douteux et n'adoucissent-ils par leurs cérémonies sanguinaires que les Choses de Là-bas, afin que Leng ne puisse pas se manifester totalement dans notre Monde de l'Éveil ?

Les montagnes au-delà du plateau de Tsang au Tibet auraient été jadis le refuge de quelques survivants de Mu (voir l'article p. 252). Harold

Hadley Copeland, professeur d'anthropologie à l'Université de Miskatonic, y découvrit en 1913 ces tablettes ancestrales que le grand-prêtre Zanthu aurait lui-même conçues. Quelques années plus tard, Copeland les publia sous le titre suivant : *Les Tablettes de Zanthu : une tentative de traduction*. Les réfugiés de Mu voulaient-ils trouver sur le plateau de Tsang un éventuel passage vers le plateau de Leng pour atteindre le Monde du Rêve ? Le haut plateau de Tsang touche avec certitude celui de Leng, certainement en plus d'un point, et ce n'est certainement pas un hasard si les Tcho-Tchos l'ont choisi pour en faire leur habitat. Les peuples voisins mettent en garde contre l'aberration des Tsotsova, mais ne font-ils pas de même pour Leng ? Qu'est-ce qui lie les Tchos-Tchos à cet endroit maudit où ils n'étaient apparemment pas observés par le peu de personnes qui voyageaient dans ces hautes terres que tous évitent, à Leng ?

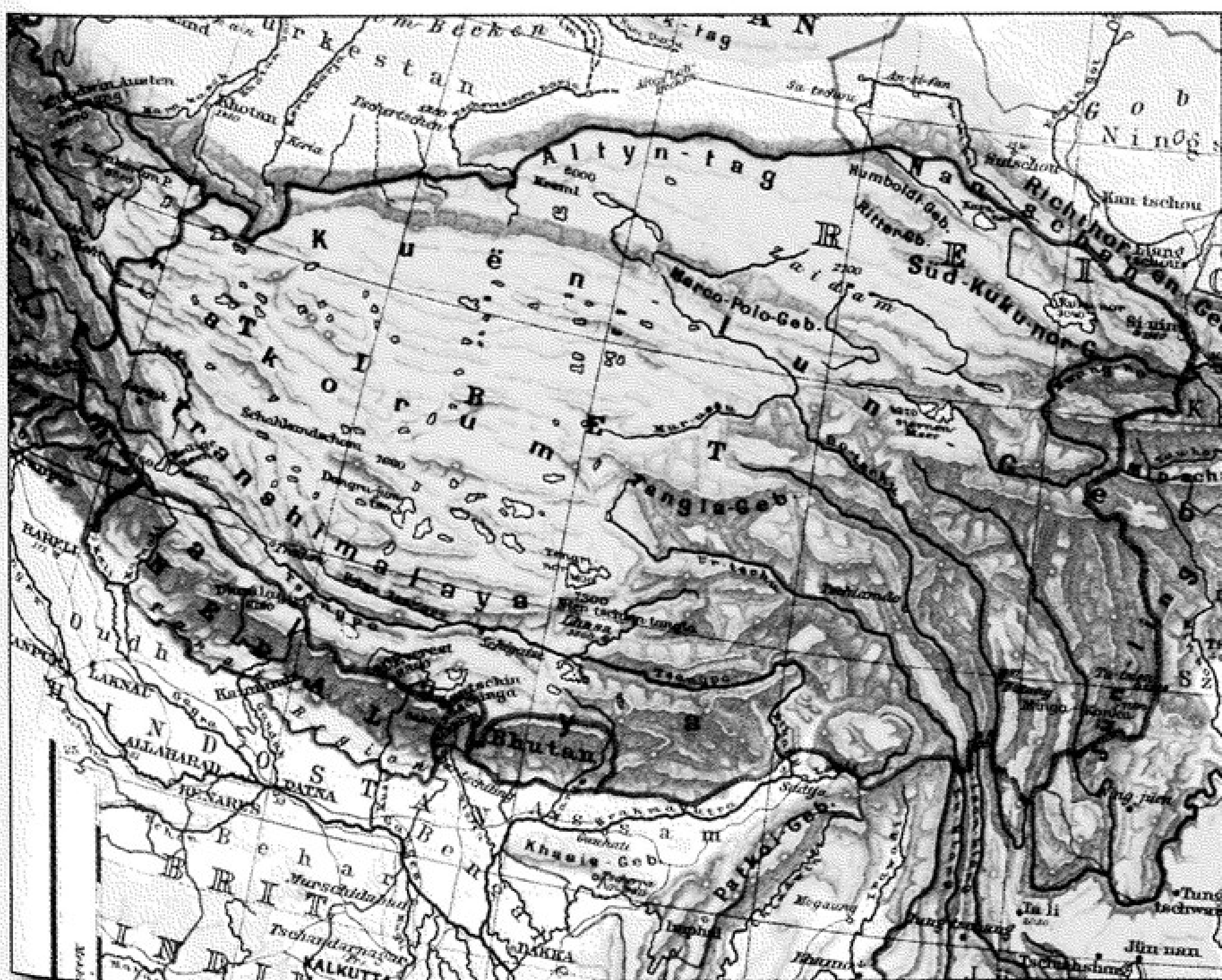


Les Tcho-Tchos se différencient à peine des humains

Tibet, le toit du monde

Le Tibet, ce pays à la plus haute altitude sur la Terre, offre au visiteur occidental assez de miraculeux et d'horrifiant pour ne pas avoir besoin du mythe. Cependant, le fait qu'il y ait manifestement au Tibet le seul accès garanti au haut plateau de Leng fouetté par la tempête est brièvement mis en lumière ici.

Le Tibet se trouve dans l'Himalaya, à une altitude moyenne de quatre mille cinq cents mètres au-dessus du niveau de la mer. Le plateau central sec est entouré d'une chaîne de montagnes allant jusqu'à huit mille mètres. Même les cols les plus empruntés atteignent des altitudes bien supérieures à cinq mille mètres, sont couverts de neige et de glace en été et rendus ainsi impraticables. Le peuple est concentré dans la partie sud, où se trouvent également les deux plus grandes villes du Tibet, la capitale Lhassa au sud-est et Shigatse au sud, capitale du (vrai) haut plateau de Tsang. Le centre du pays et surtout le nord sont presque inhabités et inhabitables, avec des températures atteignant facilement -40°C et des tempêtes de neige inhumaines. Si l'on excepte les environs des villes, il est également courant de voyager pendant des jours sans rencontrer âme qui vive. La cuisine tibétaine est simple. L'aliment de base (jusqu'à l'invasion chinoise) est le *Tsampa*, de la farine d'orge grillée mélangée à du thé noir pour former une pâte semblable à du pain,



« Après une longue marche, nous atteignîmes la ville temple vers minuit [...]. Dans ses rues étroites, nous perdîmes rapidement le sens de l'orientation. [...] À travers les portes ouvertes du temple, on pouvait voir les feux brûler devant des statues divines au regard fixe, et je devais souvent battre en retraite et me cacher rapidement car des moines allaient d'un de ces sanctuaires à l'autre. »

Heinrich Harrer, *Sept ans au Tibet* (Titre original : *Sieben Jahre in Tibet*, 1945)

Les yacks sont omniprésents au Tibet



« Les imprimeurs maîtrisent également l'art et la confection d'instruments de musique et de couverts en os humains. Le crâne est utilisé pour faire des gobelets et des bols à Tsampa ou tout simplement comme doubles tambours, et les os des épaules, des bras et des jambes sont transformés en trompettes et en sifflets. Les Lamas, comme on le raconte, savoureraient le sang humain qu'ils boiraient dans des gobelets faits à partir d'os humains. »

Arnold Henry Savage Landor, *La route de Lhassa : A travers le Tibet interdit*, 1898 (Titre original : *In the Forbidden Land*)

le *pa*, pétri et mangé mélangé avec du beurre, du fromage ou du sucre. Le riz est peu répandu car il doit être importé à prix fort depuis l'Inde ou la Chine. La boisson est le célèbre thé au beurre rance à la mauvaise réputation, un thé noir avec du beurre de yack salé, certes tonifiant mais qui n'est pas du goût des palais occidentaux. Le beurre est l'un des aliments de base. Le beurre de yack se gâte très lentement dans le froid du Tibet et est même grignoté comme une friandise (en y ajoutant parfois des cristaux de sel importés et un peu plus chers), tout comme nous le faisons avec nos biscuits. Une fois que le beurre est devenu rance, il peut encore être utilisé comme combustible pour les lampes. Malgré l'interdiction lamaïque, la viande est volontiers consommée, tout en veillant à ce que le sang reste dans la chair. Ainsi, les animaux sont abattus soit par un coup au cœur, soit en maintenant la bouche et le nez fermés et en les tuant par asphyxie. Les pauvres ramassent les os et les enterrent jusqu'à ce qu'ils moisissent. Les os râpés et réduits en poudre sont ensuite utilisés comme épice. L'alcool est également bu sous forme d'eau-de-vie puissante à base d'orge.
Les animaux d'élevage sont presque exclusivement des yacks, utilisés non seulement pour leur lait et leur viande, mais aussi comme bête de somme pour les caravanes. Les Tibétains font le commerce du sel des lacs de montagne, de la laine, des peaux, de l'orge et de l'or, l'une des rares matières premières que l'on trouve au Tibet, et importent du blé, du riz, du sucre, des épices et surtout des biens manufacturés.

Jusqu'au XVIII[e] siècle, le Tibet vivait en marge du monde, également ignoré à l'Ouest, si l'on excepte une période de domination mongole. Les peuples guerroyaient, les royaumes tibétains se renforçaient puis déclinaient, sans que le monde avoisinant n'en prît note. Ce n'est qu'au XVIII[e] siècle que le Tibet fut culturellement et politiquement de plus en plus sous l'influence de la Chine, désignée même comme responsable de l'assassinat de l'un de ses Dalaï-lamas embarrassant. Les Tibétains se montrèrent cependant très ouverts au monde, et les missionnaires français entretinrent même jusqu'en 1835 une station catholique à Lhassa, jusqu'à être expulsés par la pression chinoise. L'atmosphère d'ouverture au monde se modifia néanmoins jusqu'au début du XX[e] siècle, lorsque les Tibétains commencèrent à redouter une invasion des blancs, ayant assisté au processus en Chine et en Inde. Le Tibet renforça les contrôles à la frontière et interdit, sous peine d'être fouetté, tout commerce entre son peuple et les étrangers, en particulier la vente d'aliments et l'hébergement. La désignation de Lhassa comme la « ville interdite », dans laquelle hormis les lamaïstes aucun étranger n'était toléré, provient de cette époque. Tous les voyageurs de cette période au Tibet utilisèrent soit la ruse, soit la force brute. Le déguisement en Tibétain ou en lamaïste étranger pèlerin était particulièrement apprécié, mais il fallait pour cela maîtriser la langue tibétaine. Rôder autour des postes frontières pas forcément attentifs ou les menacer avec des armes développées (la plupart des soldats tibétains étaient équipés d'épées ou de fusils à mèche) relevait de l'aventure. La route pour y accéder devait également être bien planifiée. Outre le chemin évident par la colonie britannique des Indes, l'explorateur suédois Sven Hedin utilisa en 1919 la voie du nord par la Russie et le désert de Gobi, en compagnie de plusieurs cosaques que le Tsar russe avait mis à sa disposition, ainsi qu'une caravane de chameaux.
En 1950, l'armée populaire chinoise envahit le Tibet et fit du pays une province autonome. Bien que le statut légal du pays soit depuis controversé, il est entre-temps devenu plus simple en tant qu'étranger de voyager au Tibet, si tant est que l'on puisse s'entendre avec les auto-

rités chinoises. La construction routière et autres infrastructures modernes ont également retiré au pays son titre de pays le plus en marge du monde. Qu'il n'y ait eut jusque-là aucune publication de rapport officiel sur le haut plateau de Leng ne peut s'expliquer que par son emplacement entre les dimensions et l'excellent travail de dissimulation des gardiens, les Tcho-Tchos, qui n'ont certainement pas seulement recours aux armes occidentales.

Au Tibet règne une forme particulière du bouddhisme, le lamaïsme. C'est l'enseignement des incarnations successives de Bouddha avec un monachisme très présent qui se manifeste par les plus de trois mille cloîtres. Leur chef (sur le plan spirituel et terrestre) est le Dalaï-lama, qui résidait jusqu'à l'invasion chinoise dans le célèbre palais Potala à Lhassa. Puisque le lamaïsme enseigne la renaissance de toute vie, le meurtre de tout être vivant est un tabou absolu. Le peuple ne semble cependant pas le voir de manière aussi obtuse. Bien que les cloîtres soient soumis au Dalaï-lama, ils sont autonomes dans la pratique, et du merveilleux autant que de l'horrifiant se déroulent dans leurs pièces dorées, comme le montre la citation ci-dessus.

Dispersés dans tout le pays, on trouve des Chortens, les reliquaires bouddhistes en forme de pagode, dans lesquels sont conservées les cendres et parfois certaines reliques des Lamas. Cela porterait malheur de ne pas contourner un Chorten par la gauche. Sur les cols et les sommets trônent les Obos, des tumulus de pierres blanches. Aucun Tibétain ne passe devant un Obo sans laisser une pierre supplémentaire et les Lamas font des offrandes de yacks en remerciement du passage sûr, afin d'abreuver de sang les pierres de la base. Les os et les crânes des animaux sont laissés sur place et le mantra bouddhiste « *Om mani padme hum* » (signifiant à peu près « Om, le joyau dans le lotus ! Ainsi soit-il ») est parfois gravé, mantra que l'on retrouve également sur certaines parois rocheuses. Les Tibétains se servent pour leurs prières de moulins à prières tournés sans relâche, dans lesquels sont inscrits leurs souhaits, ainsi que des drapeaux de prières qui flottent sur de longues ficelles au-dessus de leurs huttes, mais aussi sur les routes et dans les cols. On ne peut que supposer quelle est l'entité du vent à qui l'on témoigne ainsi du respect.

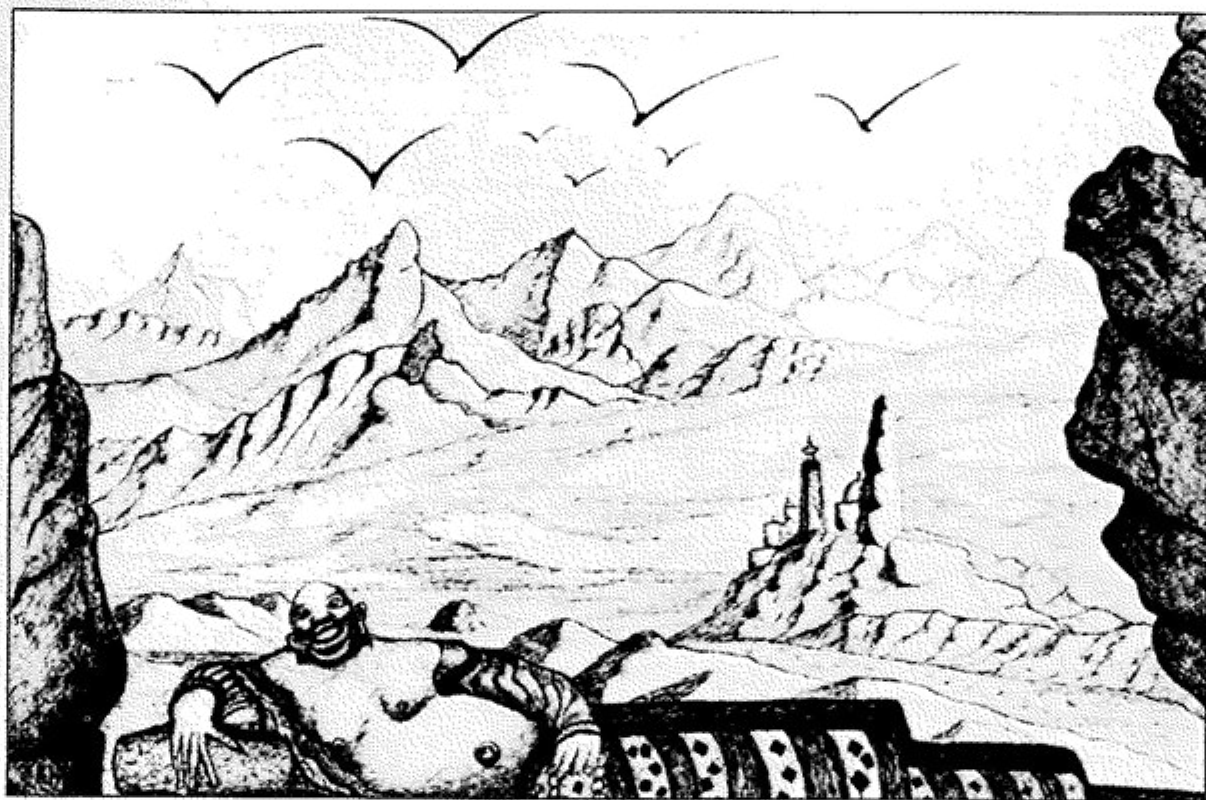
Les Tibétains croient que chaque personne possède un double, un corps astral étroitement lié au nôtre, mais qui peut se séparer et migrer. Après la mort, il se détache totalement du corps, mais s'il n'est pas alimenté ou ne cherche pas rapidement un nouvel hôte (pour ainsi se réincarner), il peut mourir de faim et devenir une sorte de vampire qui hante les proches du défunt. Les dépouilles sont donc exposées longtemps et enterrées ou incinérées très tard ; les moines importants sont souvent momifiés en salaison ou bouillis dans du beurre et inhumés avec le visage recouvert d'or. Le monde des corps astraux qui se trouve très proche du nôtre, mais qui peut cependant abriter le mal, est bien plus qu'une allusion insignifiante au Leng de l'au-delà.

Les oracles sont volontiers consultés, personnes qui s'imaginent en lien avec cet au-delà. Lhassa se targue d'avoir un oracle d'Etat, dont la transe est décrite comme suit par Heinrich Harrer : « Depuis le temple résonne à nos oreilles une musique sourde et inquiétante. [...] Des figures grotesques et des têtes de morts ricanent sur leurs murs dans notre direction [...]. [Le moine] porte un miroir métallique rond sur la poitrine [...]. Et là, comme frappé par la foudre, son corps se cabre [...], des sons sifflants jaillissent d'entre ses dents [...] et aux gémissements des Obos, le jeune moine commence à tournoyer dans une danse étrange et extatique. »

Les relations sociales des Tibétains entre eux peuvent paraître étranges à certains visiteurs. Pour prendre congé et pour les remerciements ou les hommages, ils tirent la langue aussi loin que possible. La corruption des agents de l'État est courante et n'est aucunement vue comme une offense. Le peuple vit dans la peur des Khampas, des nomades pilleurs sanctionnés par des punitions sévères. Parmi elles, on trouve le fouet, une sentence souvent infligée au peuple également, qui entraîne souvent la mort comme Landor le confirme :

Coutume étrange : les moines portent des masques faits d'os humains





Vue de Crowley sur Leng

« [Il était allongé] le visage vers le bas [...] totalement dénudé, à plat sur le sol [...]. Deux Lamas puissants, un de chaque côté, commencèrent à le châtier à nouveau avec des lanières en cuir avec des nœuds et des morceaux de plomb [...] Il saignait affreusement. [...] [Un Lama] tenait dans sa main une masse en bois noueux utilisée pour briser les os ; un autre portait un arc et des flèches ; un troisième tenait une grande épée à deux mains, pendant que d'autres instruments de torture atroces étaient exposés. La foule assoiffée de sang [...] formait un demi-cercle autour d'eux [...]. »

Harrer relata l'histoire d'un voleur qui n'avait fait que voler une lampe à huile dorée dans un temple : « On lui trancha la main en public et son corps mutilé fut cousu vivant dans une peau de yack mouillée. On laissa ensuite sécher la peau puis on la jeta dans le gouffre le plus profond. »

Que de tels récits se rapportent à une rencontre par méprise des explorateurs du Tibet avec les Tcho-Tchos inhumains reste probable. Mais s'il s'agit de faits réels, jusqu'où les Tcho-Tchos vont-ils pour être considérés par ce peuple comme cruels et avides de sang ?

Les chemins qui mènent à Leng

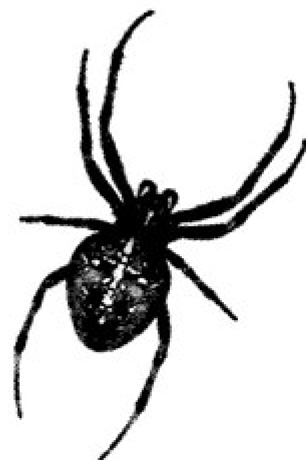
Comment les investigateurs sur les traces de Cthulhu entrent-ils en contact avec Leng ?

S'il s'agit d'alpinistes, d'archéologues renommés, de mystiques ou de savants de toutes sortes, ils pourraient être recrutés pour une expédition au Tibet. Le chef de l'expédition cherche néanmoins en réalité bien plus le monastère préhistorique et ses inspirations que Lhassa et les secrets du Tibet profond. L'occultiste Aleister Crowley se proposerait sans aucun doute à un tel meneur, lui qui a déjà participé à pas moins de deux expéditions dans les montagnes de l'Himalaya. On peut assurément douter du fait qu'il n'y soit allé que pour gravir les montagnes.

Bien sûr, des investigateurs peuvent se lancer dans cette recherche de leur propre chef, que ce soit parce qu'ils sont aveuglés par le pouvoir que l'on pourrait trouver à Leng, ou parce qu'ils ont découvert lors de l'étude de livres qu'un rituel, une substance ou un texte particulier ne peut être obtenu qu'en négociant avec le grand-prêtre secret et contrariant derrière le masque de soie. Leng est tout aussi souvent nommé comme le lieu d'origine de divers artéfacts comme le *Verre de Leng*, avec lequel on peut observer les lieux du mythe. Les personnages pourraient (devoir) partir à la recherche de la fabrication de tels artéfacts ou des dessous de ceux-ci.

Les investigateurs pourraient également tomber par hasard sur Leng lors de leur périple, alors qu'ils se trouvaient dans le centre de l'Himalaya pour d'autres raisons. Le Yéti népalais, appelé Migo en tibétain, sévirait ici, et il y a en effet dans les hautes montagnes une colonie de Fungis de Yuggoth qui auraient pu contribuer à la naissance du mythe de l'abominable homme des neiges en raison de la mauvaise visibilité lors des tempêtes. On peut se demander cependant si les Fungis ne creusent que pour trouver des ressources minérales ou s'ils ont créé une porte vers Leng avec leurs moyens développés pour exploiter ses ressources.

Il est enfin possible que des humains médiumniques doués parviennent à atteindre Leng dans leurs rêves, à découvrir pour ainsi dire *leur Leng*, pour être finalement pris dans une toile d'araignée pourpre ou par les quasi-humains et torturés. Pendant que leur corps éveillé crache sa haine et sa peur dans une cellule capitonnée de la maison de santé locale, comme cela s'est produit pour le professeur Copeland, nos braves investigateurs doivent réussir à s'introduire dans ses rêves et à le sauver de son alter ego du Monde du Rêve, sans finir eux aussi victimes des multiples dangers de Leng.



L'utopie asiatique

Shamballa, le dernier lieu

Les anciens récits bouddhistes parlent de *Chang Shamballa*, un refuge de la sagesse ancestrale et de la paix éternelle, un site mythique, foyer de celui qui viendra sauver l'humanité lorsque le monde sera menacé par la guerre et la destruction et que l'ivresse de l'apocalypse soufflera sur la Terre. Shamballa est un mythe aussi oriental qu'occidental, une utopie asiatique, le dernier refuge et l'espoir de l'humanité harcelée, un lieu d'illusion qui amène des activités du mythe.

Shamballa est une exception par rapport aux autres sites mythiques dans le sens où ce n'est pas le lieu réel qui joue un rôle majeur, mais sa signification dans la doctrine bouddhiste et la représentation occidentale. Contrairement à tous les sites présentés dans *Terra Cthulhiana*, il n'y a par conséquent ici aucune description précise des lieux mais un aperçu du mythe de Shamballa et de sa naissance, presque sous forme d'« instructions d'utilisation » afin de pouvoir se servir dans le jeu de cet endroit entouré de légendes. Il faut néanmoins prendre en compte deux difficultés. D'une part, le mythe de Cthulhu place Shamballa plus ou moins clairement dans le désert de Gobi, alors que la « vraie » Shamballa terrestre est sans aucun doute quelque part au Tibet. D'autre part, Shamballa n'est pas uniquement un lieu mythique parmi tant d'autres ; pour le bouddhisme tibétain, Shamballa est imprégnée d'un religieux significatif étroitement lié avec une sorte de promesse de salut ou son équivalent bouddhiste. Si vous décidez de faire tout de même de Shamballa un élément de votre campagne *Cthulhu*, vous devez vous renseigner au préalable si vos joueurs pourraient trouver cela irrévérencieux et refuser d'utiliser ces sites religieux « ravagés » et ces idées à des fins ludiques. Les deux problématiques, la « bi-localisation » de Shamballa et son contexte bouddhiste, peuvent cependant être intégrées assez facilement au jeu et même s'avérer bénéfiques.

Shamballa et le bouddhisme

Même parmi les bouddhistes, l'avis n'est pas unanime concernant Shamballa : une existence réelle et terrestre, un royaume entier ou simplement un état idéal de perfection spirituelle. Il est cependant de l'avis de tous que Shamballa jouera un rôle décisif dans l'affrontement des « purs » avec les forces de la destruction. Ceux-ci devraient fondre sur l'humanité lors du règne du 25e roi de Shamballa, pour être finalement chassés grâce à l'assistance de ce lieu. Un âge d'or devrait aller de paire avec cette victoire, mais les puissances en question restent assez floues. Celles-ci pourraient, sous-entendu, être les puissances de l'obscurité, mais une autre interprétation des textes correspondants voit dans ces forces une simple métaphore de tout ce que le bouddhiste retient dans le cercle de la réincarnation et qui lui interdit l'élévation et le passage dans le Nirvana.



La Shamballa mythique se trouverait dans les montagnes du Tibet

Le terme de Kalachakra, étroitement lié avec Shamballa, est une forme de méditation ainsi qu'une divinité tantrique. La méditation Kalachakra est l'une des formes les plus complexes du bouddhisme tantrique et devrait conduire rapidement celui qui la pratique à l'illumination ; la divinité Kalachakra est le temps et est donc omnisciente. Traduit littéralement, Kalachakra signifie « la roue du temps » ou « le cycle temporel ». Ce tantra fut transmis, selon la tradition, par un bouddha au roi Suchandra de Shamballa. Grâce au tantra, Suchandra put conduire quelques-uns de ses habitants à l'épanouissement spirituel. Le tantra Kalachakra est encore enseigné parmi les bouddhistes tibétains et Shamballa joue un rôle significatif dans cette école de méditation/de croyance.

« Il n'est pas important que Shamballa soit un lieu de cette planète ou non, il ne peut être vu que par ceux dont l'esprit et le karma sont purs. »

Manuel d'astrologie tibétaine

Certains Lamas pourraient jusqu'à ce jour transmettre des pratiques de méditation qui permettraient d'atteindre Shamballa par des voies spirituelles ; mais tout le monde ne compte pas sur ces tentatives assez peu tangibles pour approcher ce lieu entouré de mystères.

A la recherche du dernier lieu - l'Ouest découvre « Shangri-la »

Le Tibet n'est pas un lieu facilement accessible aux voyageurs et aux curieux. Pour les Européens de l'ouest et les Nord-Américains en particulier (et ainsi pour la majorité écrasante des personnages de *Cthulhu*), la destination signifie déjà un voyage à l'autre bout de la Terre. Dans l'arrière-pays de l'Inde et de la Chine, la région demeura reculée et isolée même après la colonisation de ces deux pays, une condition qui perdure encore aujourd'hui, bien que les raisons fussent quelque peu différentes de jadis. Depuis le début des voyages d'exploration, deux faits ont surtout contribué à échapper bien plus, plus longtemps et plus efficacement que d'autres régions aux regards trop curieux : la nature et la politique. Il y a tout d'abord l'environnement inhospitalier des montagnes de l'Himalaya. Là où les forêts tropicales pouvaient être explorées le long de leurs fleuves, les plus hautes montagnes du monde n'offrent que quelques cols montagneux et parois rocheuses escarpées. Là où les déserts et les steppes pouvaient être traversés avec des montures et/ou des véhicules motorisés, là où les océans pouvaient être franchis avec des bateaux, le voyageur à la recherche du toit du monde n'a à sa disposition que ses pieds et le dos de ses Sherpas. Enfin, l'Arctique, qui soumet certes à des températures extrêmes, mais offre au moins un paysage plat, ne s'élève pas à des milliers de mètres d'altitude ni ne tourmente les audacieux avec un air pauvre en oxygène.

Néanmoins, si tout cela ne réussissait pas encore à entamer la curiosité de l'explorateur, la politique érigeait, et érige encore aujourd'hui, des murs parfois plus insurmontables qu'une paroi de huit mille mètres fouettée par la tempête.

Vers 1900, le Tibet est une théocratie centenaire. Les moines en robe rouge, sous la direction du treizième Dalaï-lama, tiennent le pays d'une main de fer et il est interdit aux étrangers de pénétrer la région. Les quelques récits de voyage de cette époque proviennent d'étrangers ayant réussi, déguisés en moine, à entrer dans ce monde tout aussi fermé que la cité interdite de Pékin. Le plus connu de ces récits, *Trans-Himalaya* (1909), fut écrit par le Suédois Sver Hedin, qui non seulement découvrit géographiquement la chaîne du Trans-Himalaya longue de deux mille quatre cents kilomètres, mais qui fut également le premier Européen à présenter au public occidental le Tibet secret et la forme de bouddhisme (Vajrayana) qui y était pratiquée. Même lorsque l'armée rouge populaire de Chine envahit le Tibet en 1950, occupa la région et mit fin à la domination des moines, l'inaccessibilité de la zone changea peu : ce n'est que dans les années 1980 que le gouvernement central de Pékin ouvrit la « Province Autonome du Tibet » au monde extérieur, bien qu'il restât difficile d'obtenir un visa pour cette région aspirant à plus d'autonomie, voire à l'indépendance.

« Parce qu'une religion est dans le vrai, devrions-nous donc obligatoirement considérer comme fausses toutes les autres ? »

James Hilton, *Horizon perdu* (titre original : *Lost Horizon*)

En 1930 déjà, le scientifique russe Nicholas Roerich affirmait avoir découvert un royaume bouddhiste secret au Tibet : Shamballa. Roerich reste cependant redevable de preuves et renonce en particulier à donner des indications géographiques concernant sa découverte. Néanmoins, le premier pas est fait sur le chemin qui mène à la classification de Shamballa dans le panthéon des lieux et sites mythiques. Lorsqu'en 1933, l'écrivain James Hilton publie son roman *Lost Horizon* (traduit en français sous le titre *Horizon perdu*), nous y sommes : le Shangri-la de Hilton, un cloître de Lamas en marge du monde, dans lequel une atmosphère de « paix intérieure sans ascèse » règne, n'est rien d'autre qu'une déformation de Shamballa. Connue du grand public grâce à ce bestseller, la Shamballa tibétaine se tient à présent aux côté d'Atlantis, d'Avalon, d'El Dorado, de Mu et de bien d'autres, le monde compte un mythe de plus. À l'Ouest, le terme ne tarde pas à mener sa vie et y est avidement absorbé par la culture populaire. Shangri-la devient alors synonyme de mysticisme d'Extrême-Orient et de paix contemplative, mais est également de plus en plus accaparé par les courants ethno-kitsch et ésotériques pseudo-spirituels.

Shamballa, berceau du Tibet ?

La recherche du dernier lieu qui sauve l'humanité menacée dans ses heures les plus sombres se poursuit cependant lors de la popularisation de Shamballa/Shangri-la : déjà en 1935, deux ans seulement après le succès mondial de Hilton, l'explorateur italien du Tibet Giuseppe Tucci atteint la vallée de Kyunglung, à cinq mille mètres d'altitude, à l'ouest du mont sacré Kailasa, à mille kilomètres de la capitale du Tibet, Lhassa. Dans son récit, il décrit une gigantesque cuvette ronde entourée d'une paroi rocheuse qui ne permet son accès que par des échelles. Au cours des décennies suivantes, des restes de fortifications, de fondations ancestrales et d'une colonie troglodyte ont été découverts. Tout cela est d'un grand intérêt pour la recherche de Shamballa, car dès 1908, l'orientaliste français Paul Pelliot avait trouvé, dans une chambre secrète de la bibliothèque troglodyte de la ville chinoise de Dunhuang, un document concernant « Kyunglung Ngülkhar Karpo », le palais d'argent de la vallée de Garuda. Ce palais avec ses cent pièces recouvertes d'or aurait été la résidence du roi de Zhang Zhung. La dynastie Zhang Zhung est mise en relation avec la religion Bön, un culte répandu au Tibet, bien avant le bouddhisme qui atteignit le toit du monde au VII[e] siècle après J.-C. Les adeptes actuels de la religion Bön voient dans les ruines de la civilisation de la vallée de Kyunglung et de ses environs les vestiges de « leur » Shamballa. De même, pour l'aventurier autrichien et cinéaste Bruno Baumann, qui se lança au début du XIX[e] siècle sur les traces de Shangri-la, il est clair que la culture Zhang Zhung et le mythe de Shamballa sont interconnectés et ont possiblement la même origine.

Quels que soient ceux qui sont dans le vrai, les adeptes de Bön, les représentants des diverses croyances bouddhistes ou les explorateurs du Tibet et les scientifiques populaires avec leurs avis et théories non moins multiples, Shamballa reste un lieu énigmatique et entouré de légendes, dont l'existence réelle est litigieuse et le restera toujours.

Shamballa et le mythe

Le mythe de Cthulhu « canonisé » connaît Shamballa comme une ville créée il y a environ cinquante millions d'années par les habitants de la Lémurie, dans le Grand Désert Oriental. Le prêtre-sorcier Zanthu fuit sur le plateau de Tsang près de cette ville après que sa guerre avec les prêtres de Ghatanothoa eut entraîné l'engloutissement de son pays Mu (voir l'article p. 252) dans la mer. Le Grand Désert Oriental et le plateau de Tsang sont communément associés au désert de Gobi et à l'Asie Centrale.

Que faire lorsque les personnages sont confrontés lors de leurs recherches à la divergence de localisation qu'ils ne peuvent pas ignorer entre


Shamballa joue un rôle décisif dans le bouddhisme

Pulp Cthulhu : Shamballa dans les années trente

Une autre idée de scénario autour de Shamballa peut se passer dans les années 1930, et son cœur est assez populaire pour s'adapter dans cette époque de *Cthulhu*. Les accroches sont trois expéditions au Tibet auxquelles a participé l'ornithologue et orientaliste allemand Ernst Schäfer. Les deux premières, en 1930 et 1934, furent sous direction américaine, et la troisième fut conduite en 1938 par Schäfer lui-même, pour le compte du régime national-socialiste. La dénommée « expédition SS de Schäfer » devait rechercher pour Heinrich Himmler sur le toit du monde les origines mythiques de la race aryenne. Cela s'adapte tout à fait à la considération par les moines Bön de la Swastika comme symbole saint. En ce qui concerne les nazis au Tibet, il est laissé à la discrétion du Gardien si le thème n'est pas trop délicat ou de mauvais goût. Comme dans le film *Indiana Jones et le trésor perdu*, cet épisode étrange du « troisième royaume » peut donner des idées d'aventures. Et qui sait, peut-être que les personnages lors de leur combat contre les sbires d'Himmler obtiendront l'aide d'un certain docteur Jones...

L'exploration du Tibet s'avère difficile



la Shamballa du mythe et celle des bouddhistes ? Deux possibilités s'offrent alors à eux. Premièrement, les chroniqueurs du mythe ne sont pas infaillibles et il est bien possible que des imprécisions et des erreurs se soient glissées dans les traditions vieilles de milliers d'années. Deuxièmement, l'incertitude quant à l'existence réelle du lieu peut être utilisée pour masquer les inexactitudes ; en effet, s'il n'est même pas assuré que Shamballa existe sur la Terre, qui cela étonne-t-il qu'il y ait différentes indications d'emplacement ?

Le complot de Shangri-la

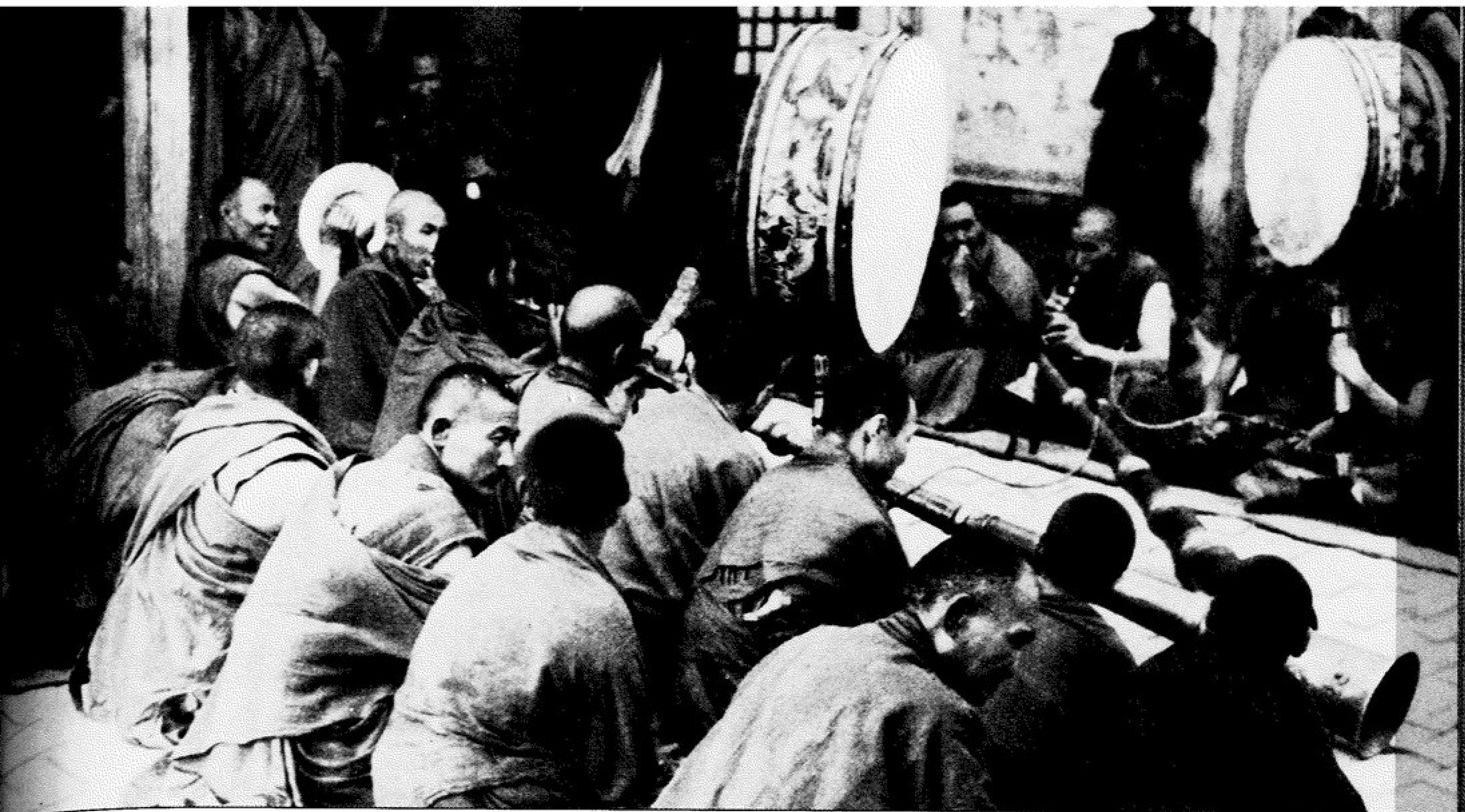
La diffusion de Shamballa sous la forme de Shangri-la dans la culture populaire occidentale est un excellent lieu pouvant être utilisé comme accroche et centre d'une théorie du complot, qui tiendra en haleine des investigateurs quelque peu paranoïaques, une idée de scénario qui s'offre surtout pour *Cthulhu Now* : pourquoi le président américain Franklin Delano Roosevelt nomma-t-il en 1942 sa maison de vacances Shangri-la, au beau milieu de la deuxième Guerre Mondiale ? Cela n'était-il que l'expression de son désir de paix (ou de son arrogance politique), ou ce nom avait-il une signification plus profonde ? Pourquoi Eisenhower a-t-il plus tard changé ce nom en Camp David ? Et le *USS Shangri-la*, un porte-avions de la deuxième Guerre Mondiale ? Pourquoi ce bateau fut-il vendu à Taiwan pour être démantelé, cette île renégate de la République Populaire ? Était-ce un acte symbolique qui devait contester à la Chine communiste la souveraineté sur Shamballa ? Quelles sont les vraies raisons qui expliquent cette utilisation multiple du terme dans le patrimoine musical occidental ? Pourquoi Bon Scott, le chanteur du groupe de hard-rock AC/DC, a-t-il « a burnin' feeling » lorsqu'il parle de Shangri-la dans la chanson « Sin City » (!) ? N'était-ce que pour des raisons purement touristiques que la République Populaire de Chine fit en 2001 de la province de Zhongdian celle de Xiānggél lā, la transformant ainsi en Shangri-la ? Comment se fait-il que les innombrables hôtels Shangri-la n'ont intrigué personne ? Est-ce vraiment le fruit du hasard que l'article vedette d'une chaîne dirigée par les Tcho-Tchos soit un certain « Shangri-la Burger » ? Une fois que les personnages sont sensibilisés au terme, il est très aisé d'introduire une bonne dose de paranoïa : à la radio on entend la chanson « Kahmir » de Led Zeppelin dans laquelle est chanté « my shangri-la », dans la boîte aux lettres se trouve une brochure vantant un voyage vers Shangri-la, etc. Les raisons sous-jacentes et le contenu que le Gardien souhaite ajouter à ce complot mondial est presque secondaire au vu de l'effet produit.

Une accroche adaptée à un motif du mythe peut également être l'origine possible de Shamballa dans la religion Bön. En effet, l'exploratrice française orientaliste Alexandra David-Néel, contemporaine de Tucci, parle de pratiques sanguinaires des moines Bön dans la nuit des temps : ils auraient inclus des cadavres lors de rituels secrets, auraient arraché leur langue pendant les rites et les auraient utilisées comme talisman dans les combats contre des démons.

L'espoir comme arme

Une autre possibilité pour associer Shamballa au mythe se trouve dans le tantra de Kalachakra : la roue du temps omnisciente ne réclame-t-elle pas à grands cris la clé et la porte vers Yog-Sothoth ? Qui sait, le Lama et Yogi de Kalachakra pourraient être convaincus de la perfection spirituelle que peut leur conférer le tantra. Mais peuvent-ils assurer avec certitude que ce n'est pas une erreur ? Peut-être que la méditation du Kalachakra les rapproche surtout de la folie du mythe. Et quand bien même, n'existe-t-il pas dans le nirvana bouddhiste, dans le non-être de l'absence de conscience, certains parallèles avec le centre de l'univers, le vide sans pensée, Azathoth ?

C'est cette étroite association facile à construire entre le bouddhisme en général et Shamballa en particulier avec certains concepts du mythe qui rend son utilisation excellente dans le jeu. En effet, à l'aide de la ressemblance entre ces deux modèles de pensée, un des plans les plus perfides de Nyarlathotep peut être mis en branle, face à des personnages délicieusement troublés par une alternance de vérités et de mensonges. Plus les références tibétaines et bouddhistes concernant Shamballa sont soulignées dans le



Des moines au Tibet

jeu, plus les éléments de l'imaginaire du mythe doivent apparaître comme réalistes. Un mensonge se cache bien plus facilement entre deux vérités, et l'ancrage double de Shamballa dans la réalité et le mythe est parfait pour ce procédé ! Car le mythe (!) de Shamballa, si l'on poursuit sur cette idée, n'est rien d'autre qu'un gigantesque mensonge du seigneur aux mille visages :
En partant du principe que les humains découvriront un jour ou l'autre l'action des Grands Anciens et tenteront de manœuvrer à son encontre, le messager Azathoth mit au point un plan perfide dans lequel il pourrait utiliser la recherche d'armes contre le mythe par l'humanité aux fins de son maître. Avec une patience infinie, il construisit le chaos rampant du mythe de Shamballa et planta ainsi la graine de l'espoir dans les cœurs de ses adeptes. Néanmoins, en réalité, non seulement la prophétie de protection, d'aide et de victoire de Shamballa est sans fondement, mais c'est tout à fait l'inverse qui se produira. En effet, les méditations sur le tantra de Kalachakra nourrissent les forces du mythe. Les personnes elles-mêmes peuvent certes trouver lors de leurs contemplations une vraie paix de l'âme et un accomplissement spirituel, mais par l'activation du tantra, ils contribuent de façon infime à la conjuration ultime de Yog-Sothoth. Jusqu'à ce que la dernière invocation de la clé et de la porte soit terminée, il peut se passer encore des siècles. Mais que dit-on déjà ? N'est pas mort ce qui à jamais dort…
On peut également expliquer de cette manière une contradiction qui n'échappera pas aux personnages attentifs : Shamballa est dans la mythologie terrestre un lieu incontestablement positif et, selon les prophéties, apportera son soutien à l'humanité dans son combat final. Dans le mythe de Cthulhu, un tel endroit n'a pas sa place car il n'y a aucun salut pour la race humaine et son déclin est un fait établi. Si maintenant la prophétie du sauvetage et tout ce qui se rapporte à Shamballa est une supercherie élaborée par Nyarlathotep pendant des millénaires, ce décalage est résolu.

Un lieu du nom de Shamballa

Pour finir, il faut aborder une fois le plus la question de l'existence géographique de Shamballa dans le jeu. Il est en effet discutable qu'il soit profitable en termes de jeu que Shamballa existe vraiment sur la Terre (ou autre part) : il existe tellement de sites mystérieux et lieux secrets de ce genre dans le mythe que l'attrait de Shamballa pourrait s'y perdre s'il n'était présenté « que » comme une ville en ruine énigmatique de plus. Avec Shamballa, le Gardien a la possibilité de faire exploser la compréhension conventionnelle du concept de « lieu » et de confronter ses joueurs à un site qui dépasse leur entendement. Ainsi, la recherche de Shamballa pourrait déboucher sur la prise de conscience qu'aucun lieu ne porte le nom de Shamballa, mais que c'est plutôt un « Non-lieu » qu'il est certes possible d'atteindre, mais que l'on ne peut pas pénétrer. Mettez en place Shamballa comme un état d'esprit dans votre jeu, cela permettra une approche des aventures du dernier lieu bien plus large que l'exploration d'un site de culte ancestral : les voyages lucides dans les Contrées du Rêve par son propre esprit. Si Shamballa constitue la base de votre scénario sous forme d'un lieu spirituel, l'explication de toutes les divergences n'est plus nécessaire pour *Cthulhu*…

« Mais lorsque je me fus enfui de Mu et de ses innombrables horreurs, j'atteignis également Shamballa et y trouvai refuge. Et pourtant : ce n'est pas moi qui allai vers ce lieu mais ce lieu qui vint à moi. Et j'étais le lieu. »

Extrait des tablettes de Zanthu

Boule de feu au-dessus de la Taïga

Le phénomène de la Toungouska

« Puis tout s'assombrit ; je ressentis au même moment une explosion qui me projeta à plusieurs mètres de ma véranda et je perdis conscience pendant un instant. »

Le commerçant S.B. Semenov à Vanavara, à soixante-dix kilomètres de l'épicentre de l'évènement de la Toungouska

« CRÉPUSCULE À MINUIT : LONDRES VOIT UN CIEL BLEU ET DES NUAGES ROSES »

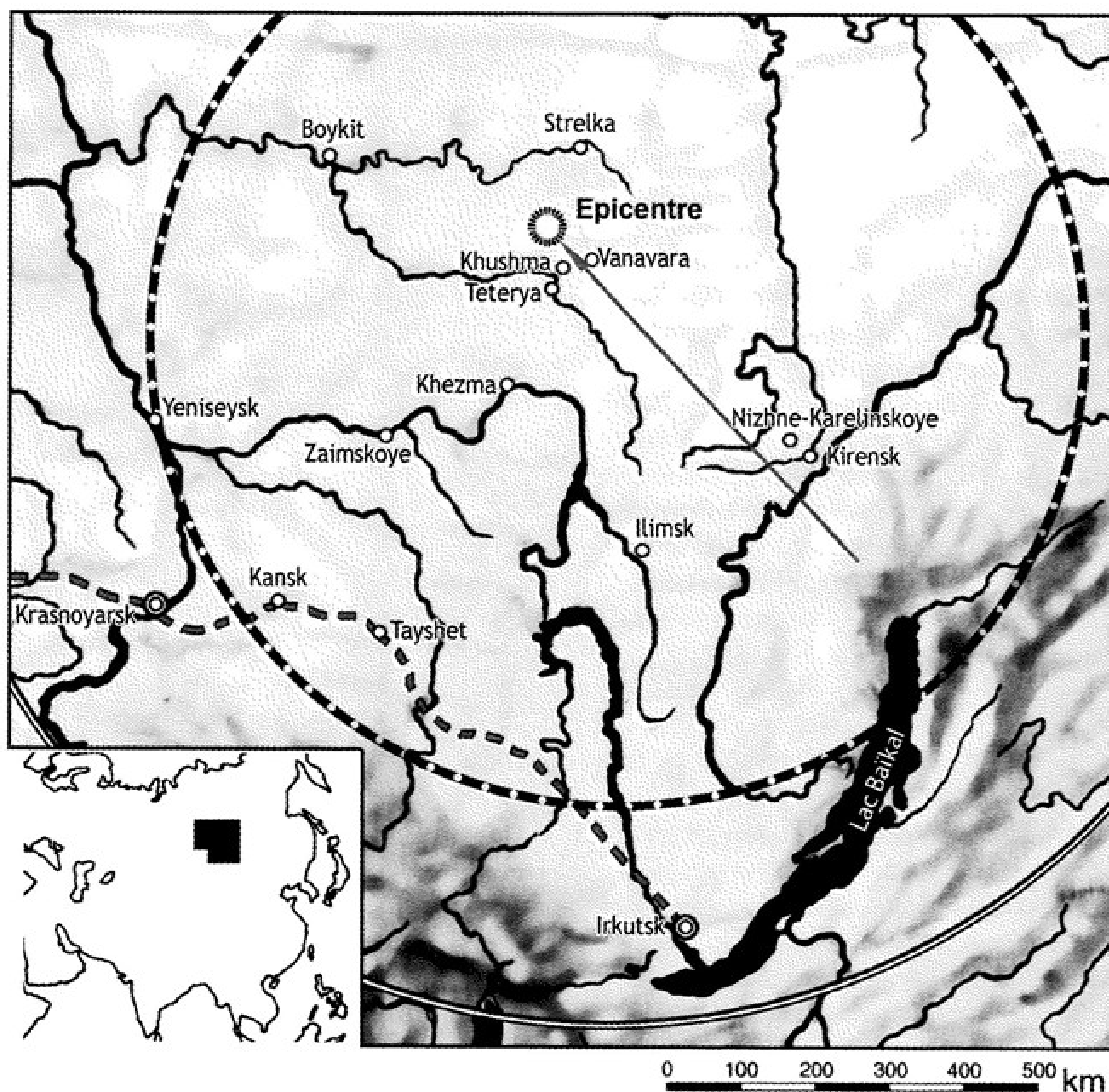
Manchette du *New York Times* du 5 juillet 1908

La Toungouska n'est pas forcément un lieu que l'on qualifierait d'emblée de mystérieux. En effet, ce n'est pas une accumulation de ruines ancestrales énigmatiques et son nom n'apparaît pas dans les anciens écrits vermoulus dont les savants extravagants n'osent parler que dans un murmure. Pourtant, le nom Toungouska renferme un secret encore irrésolu à ce jour.

La Toungouska était jadis une zone difficile à délimiter dans les étendues à perte de vue de la Sibérie. Des forêts ancestrales, dont les arbres arrivent en plusieurs décennies à une hauteur que leurs congénères des régions tempérées atteignent en quelques années. Des marais figés en déserts de glace lors des longs hivers sibériens, qui deviennent en été un bourbier impraticable habité par des millions de moustiques affamés. Et entre tout cela, quelques pauvres colonies russes ainsi que des camps de nomades autochtones avec leurs troupeaux d'animaux domestiques.

Cependant, un évènement résuma la Toungouska à un seul point géographique : 60° 55' de latitude nord et 101° 57' de longitude est. Sa survenue peut être indiquée avec une grande précision : le 30 juin 1908 à 7h14 heure locale. Ce qui s'est réellement passé reste jusqu'à ce jour controversé. Le fait qu'il se passa quelque chose ne peut pas être ignoré, impossible de fermer les yeux ou de faire la sourde oreille.

Au petit matin, le commerçant S.B. Semenov est assis sur une chaise devant sa maison dans la petite ville commerçante de Vanavara, à environ soixante-dix kilomètres de ce qu'on appellera plus tard un « épicentre ». Pendant un court instant, il voit une luminescence bleuâtre dans le ciel, et une violente onde de choc le projette dans les airs sur plusieurs mètres. La chaleur





Traces de l'évènement : des arbres jetés à terre par l'onde de choc

est tellement importante qu'elle semble brûler sa chemise et il perd conscience. À quelques kilomètres au nord de Vanavara, les tentes de plusieurs nomades sont soulevées dans les airs avec leurs habitants. Les autochtones s'en sortent avec quelques blessures mais il n'en est pas de même pour leurs troupeaux. Des centaines d'animaux meurent alors que la forêt s'enflamme soudain. Un agriculteur à deux cents kilomètres de là en est train de labourer son champ lorsqu'un tremblement de terre puissant provoque la chute de son cheval. Le vent courbe les arbres de la forêt avoisinante et arrache presque la totalité de la terre meuble. À six cents kilomètres au sud-ouest, un conducteur de train est obligé d'arrêter dans un crissement sa machine sur la voie du transsibérien terminée seulement trois ans auparavant, lorsqu'il voit les voies plier devant lui. Même à Achayevskoye, à mille deux cents kilomètres de là, les habitants sursautent lorsqu'ils entendent pendant plusieurs minutes des coups de tonnerre ressemblant à des tirs de canon.

Il n'y a pas qu'à Saint Petersburg, éloigné de quatre mille kilomètres, que les sismographes ont violemment oscillé ; en Europe, sur les îles britanniques et en Amérique également, des secousses telluriques ont été enregistrées. Cependant, personne ne sait ce qui se passe. Par la suite, des phénomènes climatiques étranges sont observés. Dans le courrier des lecteurs du *Londoner Times*, on demande pourquoi le ciel nocturne du premier juillet était si clair qu'on aurait pu lire un livre sans éclairage. Les nuits suivantes furent également éclairées par une lumière blanche à jaunâtre ; les journaux rappelèrent alors l'éruption du Krakatau en 1883 et partirent du principe qu'un évènement similaire avait dû se produire dans une région reculée du monde. Des aurores polaires inhabituelles à de telles latitudes et particulièrement importantes ne sont pas exclues. Le *New York Times* suppose une modification de la surface du soleil entraînant des décharges électromagnétiques. En effet, l'expédition britannique en Antarctique dirigée par Shackleton rapporte des phénomènes lumineux de l'aurore australe très prononcés (le pendant dans l'hémisphère sud de l'aurore boréale), mais néanmoins sept heures avant l'explosion.

On n'apprend cependant rien concernant une boule de feu dans le reste du monde. Le journal *Sibr* publié à Irkoutsk cite des témoins oculaires qui auraient vu une luminescence bleuâtre de forme ronde, si éblouissante qu'on ne pouvait pas la regarder à l'œil nu. Pendant dix minutes, elle se serait approchée de la Terre, puis aurait explosé. Ces nouvelles n'atteignirent pas l'Ouest avant 1928, de même que les anomalies du champ magnétique de la Terre mesurées à Irkoutsk, une tempête magnétique qui dura quatre heures. Ce phénomène sera d'ailleurs observé dans l'atmosphère lors de l'explosion d'une bombe atomique, tout comme le champignon de fumée de plusieurs kilomètres, visible sur le lieu de l'explosion.
En Russie, on crut à la tombée d'une météorite et, aussi étonnant que cela puisse paraître, cet évènement fut rapidement oublié. Est-il possible que des informations aient été sciemment étouffées ? Que s'est-il donc passé ? Lorsqu'un projectile venant de l'univers tombe sur la Terre avec une énergie explosive de mille bombes d'Hiroshima, dévaste en totalité deux mille cent cinquante kilomètres carrés de forêt et blesse quelques bergers et que personne ne s'y intéresse, on peut se demander s'il est vraiment tombé…
À l'Ouest, les phénomènes atmosphériques emplissent encore quelques temps les discussions savantes, mais l'intérêt diminue là aussi.

« Si cette météorite était tombée en Belgique, aucun être vivant n'aurait survécu dans tout le pays. Si elle était tombée sur Londres, plus rien de serait en vie au sud de Manchester ou à l'est de Bristol. »

Leonid A. Kulik lors d'une conférence à Moscou

« LES RÉSERVES DE FER MÉTÉORITIQUES ESTIMÉES À 1 000 000 $ »

Titre d'un article du *New York Times* concernant L.A. Kulik, du 2 décembre 1928

On pense à une éruption volcanique quelque part sur Terre, là où personne ne vit. Même en Russie, l'intérêt n'est pas beaucoup plus grand. Plus d'un connaisseur pourrait avoir remercié le destin, en frissonnant, car si ce débris de l'espace était tombé un peu plus tard, Saint Petersburg ne serait plus qu'un cratère. Mais les temps sont troublés, le royaume du Tsar montre des signes de déclin politique, et d'autres problèmes se posent. Quelques années plus tard, la plus grande guerre de mémoire d'Hommes fera rage et trouvera ensuite en Russie un autre écho dans la révolution et la guerre civile.

Il fallut attendre 1921 pour voir à nouveau poindre l'intérêt pour les météorites. En fait, c'est entre autres dans l'espoir de découvrir un minerai de fer pur ou des métaux plus rares, en plus de la soif de connaissance, que la jeune république communiste ordonna d'examiner les points de chute de possibles météorites.

Un expert en minéralogie du Musée Minéralogique de Saint Petersburg, Leonid Alekseyevich Kulik (1883-1942), décida d'examiner la Toungouska. Il avait entendu parler de l'évènement par hasard et commença aussitôt à rassembler d'anciens articles et coupures de journaux sur ce thème. Il réussit à convaincre l'Académie des Sciences de financer une expédition et partit à l'aventure avec un seul accompagnateur en 1927. Il s'avéra difficile de trouver l'épicentre. Kulik atteignit Vanavara et tenta là-bas de rallier des locaux à sa cause. Mais les Evenks, peuple nomade local, hésitèrent à l'aider. Ils pensaient que leur dieu du feu courroucé Ogdy (ou Agdy) leur avait envoyé le feu, avait détruit la forêt et les troupeaux, et maudit la terre. Finalement, il trouva tout de même un guide et, après un voyage éprouvant, ils atteignirent la zone ravagée. Aussi loin que l'œil regardât, les arbres étaient couchés, calcinés, les branches nues, tout cela dans une seule direction. (Il trouvera plus tard également la « forêt des poteaux télégraphiques », des troncs d'arbre tout aussi dénudés qui se trouvaient certainement au centre de l'onde de choc sous l'explosion et qui restèrent donc debout.) Cependant, il ne trouva ni cratère, ni morceaux de météorite.
Kulik n'abandonna pas pour autant. Il réussit jusqu'à 1939 à mettre sur pied trois autres expéditions, toujours mieux équipé et en partie soutenu par des clichés aériens, sous l'intérêt croissant du public qui avait à présent connaissance des articles et des images de la région de la catastrophe. Il creusa, fit percer de profond trous et prit des échantillons, mais ne trouva pas de preuve concluante de l'existence de la météorite dans laquelle il croyait dur comme fer. En raison de l'envahissement de l'Union Soviétique par l'Allemagne nazie, la cinquième expédition ne vit jamais le jour. Kulik se porta volontaire pour le front, fut fait prisonnier et décéda en 1942 dans un camp allemand. Officiellement du typhus...

Pour les chercheurs sur les traces de Cthulhu, il y a sans aucun doute quelque chose à entreprendre dans la Toungouska, mais un grand nombre de points doivent être observés. En réalité, pour les explorateurs occidentaux, la zone mentionnée ne fut accessible qu'au début des années 1990. Dans les années 1920, se pose le problème de l'absence de connaissances concernant la Toungouska. Un groupe de joueurs aurait non seulement des difficultés à venir à bout d'une expédition dans un environnement inhospitalier, mais il devrait également le faire dans le plus grand secret. Les Gardiens prêts à tordre le cou aux faits historiques pour une bonne aventure pourraient néanmoins trouver une expédition secrète, par exemple la société Kaiser Wilhelm pour les personnages allemands, qui agit également à l'ère Victorienne. Dans les années 1920, la collaboration entre les perdants de la guerre, l'Allemagne et l'URSS, après le traité de Rapallo en 1922, offre d'autres possibilités. Ce n'est certes pas le grand amour entre les deux pays, mais ils travaillent ensemble dans différents domaines commerciaux et militaires. Les développements technologiques tels que la construction de chars ou d'avions militaires interdits à l'Allemagne après le traité de Versailles furent réalisés en partie en URSS. Ainsi, les personnages pourraient entendre parler de la boule de feu en Sibérie en tant que membres de l'armée de l'Empire Allemand. Le Gardien peut également décider que la collaboration germano-russe se lance dans l'exploration des pluies de météorites. Une entrée en matière similaire est possible pour les personnages liés au communisme. Dans l'esprit de la solidarité internationale, ils pourraient s'attarder en tant que bénévoles dans les domaines de la construction ou de l'éducation en Union Soviétique, entendre parler du phénomène de la Toungouska ou être mis à contribution en tant qu'expert. Il reste enfin la possibilité d'une participation unique ou d'une campagne entière avec des personnages russes. Cela signifie certainement une



Leonid Alekseyevich Kulik

importante préparation pour le Gardien mais ne serait pas sans attrait.
La situation pour les explorateurs de l'horreur cthuloïde dans le présent se présente d'une toute autre manière. La Russie n'est peut-être pas démocratique à tous points de vue, mais des expéditions de scientifiques occidentaux se sont déjà vues ; pourquoi pas finalement avec les personnages ? Dans tous les cas, de grands défis les attendent s'ils s'aventurent dans l'immensité de la taïga sibérienne.

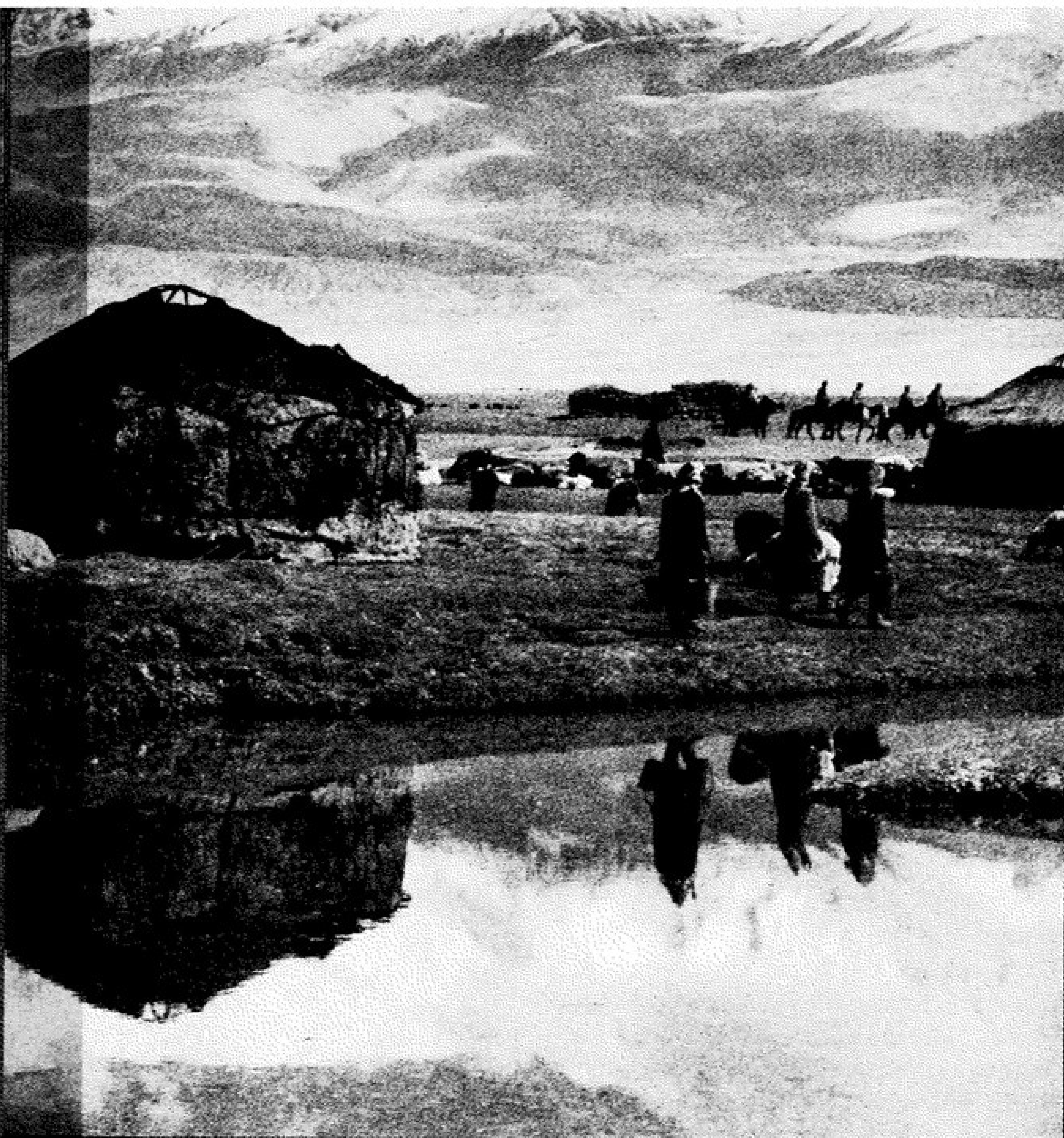
L'immensité sibérienne à perte de vue

La Toungouska est une zone vaguement définie dans le sud de la région montagneuse de la Sibérie centrale. Elle comprend deux fleuves du même nom, la Toungouska pierreuse et inférieure. La Sibérie centrale, une grande étendue en Russie, englobe une région allant de la plaine de Sibérie du nord jusqu'aux monts Baïkal et Sajan au sud. À l'ouest, elle est bordée par le fleuve Ienisseï, et atteint à l'est le cours inférieur de la Lena.
Ce pays est marqué par les vastes hauts plateaux et les chaînes de montagnes, situés en moyenne entre cinq cents et sept cents mètres au-dessus du niveau de la mer, mais qui atteignent parfois des altitudes frôlant les mille mètres. Les forêts de conifères, la taïga, sont prédominants et se changent en steppes au nord, la toundra. Dans la région de la Toungouska, on trouve également des étendues de marais, demeure d'innombrables insectes pendant les mois estivaux. En été, les températures peuvent atteindre les 40°C. Le dégel transforme le sol en boue, renforcé par les fréquentes précipitations. Le peu de routes existantes et en mauvais état deviennent des pistes impraticables sur lesquelles on n'avance que difficilement. Pendant la période hivernale, on se retrouve certes à l'abri de la boue et de la malaria transmise par les moustiques, mais l'hiver sibérien n'est pas proverbial sans raison. Des températures atteignant -67°C ont déjà été enregistrées et l'épaisse couche de neige demeure en partie pendant neuf mois.
Les autochtones de la région sont les Evenks, appelés Tungus à l'époque de l'évènement de la Toungouska. Le peuple, divisé en de nombreux groupes régionaux et clans principalement nomades, vit de l'élevage des rennes. Dans les années 1920, le régime soviétique commença à les sédentariser en nationalisant les dénommés sovkhoze pour l'élevage. Les personnages à la recherche de guides locaux rencontreront principalement ces personnes mais doivent s'attendre à rencontrer des difficultés lorsqu'ils voudront inciter ces autochtones superstitieux à s'approcher du site de l'explosion.
Les riches ressources minérales, dont le pétrole, le gaz, le fer et le nickel que l'on peut trouver en Sibérie, expliquent l'existence de la civilisation moderne.
Dans les années 1920, le transsibérien est la meilleure solution pour atteindre les environs du lieu de cette énorme explosion. La ville de Taïchet, entre Krasnoïarsk et Irkoutsk, est pour cela le meilleur arrêt. De nos jours, on peut effectuer une partie du trajet en avion. Cependant, une fois Vanavara atteinte, il ne reste plus que la marche à pied ou éventuellement l'hélicoptère. La petite ville se trouve à environ soixante-dix kilomètres au sud-est de l'épicentre de l'évènement de la Toungouska et elle ne compte aujourd'hui encore que quatre mille âmes.
Celui qui décide de se lancer dans une expédition doit donc être bien préparé. Le pays est très faiblement peuplé et en cas de problème, il ne faut pas espérer obtenir de l'aide. Comme si tout cela n'était pas assez problématique, quelques conclusions tirées sur l'évènement de

« Si nous avions dû [...] effectuer un atterrissage d'urgence, je crois que personne ne serait revenu. Sans bruit, les marais nous auraient avalés. »

Le journaliste Max Geisenheyner lors du survol de la région de la Toungouska avec le Graf Zeppelin, 1929

Inhospitaliers, les marais et les forêts mènent la vie dure aux voyageurs



Les nomades autochtones
se proposent comme guides

la Toungouska par une personne ouverte au mythe incitent à une prudence redoublée.

Guerre céleste

Au cours des décennies, un grand nombre de scientifiques, de néophytes intéressés et de farfelus se sont penchés sur l'explosion de la Toungouska et ont trouvé une ribambelle d'explication probables (et improbables). Il n'est pas possible de mentionner ici toutes les thèses ni de peser leur pour et leur contre. Les détails physiques doivent également (ou justement) être représentés de façon extrêmement simplifiée. En définitive, pour une campagne de *Cthulhu*, il ne s'agit pas pour le Gardien de choisir l'explication la plus plausible, mais celle qui offre le plus grand potentiel pour une aventure palpitante.

En raison du nombre de théories, aucune solution type n'est présentée ici, mais une série de suggestions et de questions. Ces questions doivent aider le Gardien à trouver ses propres réponses, qui pourront ainsi fournir la matière pour de nombreuses aventures en les combinant de façon créative. Les théories les plus discutées tournent, pour l'exprimer grossièrement, autour de débris de l'espace. Pour être plus précis, une météorite ou une comète.

Les météorites sont des corps en métal (principalement du fer) ou en pierre provenant de l'espace. La plupart d'entre elles sont si petites qu'elles se consument tout simplement lors de leur entrée dans l'atmosphère de la Terre. Parfois cependant, un tel corps possède une masse suffisante pour survivre au voyage dans l'atmosphère, souvent sous forme certes de petits morceaux, mais qui tombent tout de même au sol. En raison de sa vitesse effarante, l'énergie qui se dégage de sa chute est énorme. Même un morceau relativement petit peut creuser un cratère faisant pâlir un obus de jalousie. Les très grosses météorites tombent rarement sur Terre ; on connaît quelques cratères pourtant difficiles à trouver, car l'érosion naturelle en a effacé les traces au cours du temps. On ne retrouve souvent plus rien de la météorite après sa chute. Nombre d'entre elles sont totalement pulvérisées, d'autres explosent dans l'air. Lorsqu'aucun reste visible n'est trouvé, les particules microscopiques des sédiments voisins et de la pierre du cratère prouvent la venue d'un tel débris de l'espace. Lorsque les météorites sont en fer, celui-ci est le plus souvent d'une pureté supérieure à 90%, ce qui ne se trouve pratiquement pas sous forme naturelle sur Terre. Une quantité inhabituellement importante de platine est également un indice, ainsi que des éléments très rares sur Terre, l'iri-

La « forêt des poteaux télégraphiques »



dium en particulier. Effectivement, dans les environs de l'épicentre de la Toungouska, des quantités légèrement supérieures à la moyenne de ces éléments ont été constatées, mais dans une mesure insuffisante pour pouvoir affirmer avec certitude qu'une météorite s'était abattue là-bas. Quoiqu'extrêmement improbable, il serait théoriquement viable que l'explosion ait pulvérisé la matière si finement que toute preuve en soit devenue impossible.
Par conséquent, certains chercheurs pensent qu'il pourrait s'agir d'une comète. Les comètes viennent de la limite extérieure du système solaire, du nuage d'Oort. En bref, une comète est une formation de poussières, de gaz et de glace, une sorte de « boule de neige sale » qui peut cependant contenir des corps solides plus gros. Si une telle comète venait depuis le soleil, on ne verrait aucune queue car elle est toujours dirigée vers celui-ci. Bien que la glace et le gaz semblent bien moins impressionnants qu'une énorme pépite de fer, ce mélange serait particulièrement explosif lors de la pénétration dans l'atmosphère terrestre. En raison des températures époustouflantes dont l'augmentation est ahurissante, l'évaporation peut se révéler quasi-explosive. Certains chercheurs pensent même qu'une fusion du cœur pourrait se produire, en d'autres termes une bombe atomique naturelle. Une telle comète exploserait ainsi dans les airs, expliquant l'absence de cratère et de morceaux. Cette thèse encore une fois fut réfutée par des scientifiques, qui déclarent qu'une comète ayant causé un tel ravage dans la Toungouska devait être d'une taille extraordinaire pour que sa queue (le nuage de poussière qu'elle laisse derrière elle) ait assombri à tel point l'atmosphère, et que sur la Terre plus un seul être ne survive. (Celui qui réfléchit à la taille que la queue de la comète devait avoir pour être capable de l'observer sur la Terre peut imaginer de quelle quantité de poussière il est question ici : énormément !).

Ces ébauches d'explications offrent déjà un potentiel important pour Gardien par exemple en association avec un être du mythe de Cthulhu venu sur Terre comme « passager aveugle ». Cependant, d'autres tentatives d'explications vont plus loin. Et s'il s'agissait d'une météorite faite d'antimatière ? Dès 1898, le physicien britannique Arthur Schuster soumit l'idée que toute particule posséderait un opposé, ce qui est de nos jours prouvé. Si la matière rencontre l'antimatière, elles s'annulent. Ce qui en résulte est de l'énergie pure sous forme excessivement explosive. L'énergie libérée serait alors si puissante qu'une quantité insignifiante serait suffisante pour provoquer une explosion de l'ampleur de celle de la Toungouska. L'antimatière réagirait avec l'atmosphère et exploserait par conséquent en se désintégrant, ce qui expliquerait l'absence de cratère et de matériau extraterrestre. Cette explosion atomique aurait en revanche eu comme conséquence la présence dans les cernes des arbres de l'époque d'une quantité de carbone 14 supérieure à la normale. Les échantillons ont révélé une valeur légèrement supérieure, mais pas assez élevée pour soutenir convenablement la thèse de l'antimatière. Une autre argumentation pourrait découler de la présence d'aluminium 26 dans des proportions significatives, mais jusqu'ici, ces recherches n'ont pas été effectuées.
Encore plus fantastique que l'antimatière : la matière miroir. Sans que l'on sache comment les scientifiques en sont arrivés à ce concept, celui-ci a pourtant été propagé par des chercheurs sérieux. D'après eux, il existe un « monde miroir » qui contient les mêmes éléments que le nôtre mais en tant que matière miroir, que nous ne pouvons ni voir ni toucher. Contrairement à l'antimatière, la matière miroir réagit à peine avec la matière, si l'on excepte sa force de gravitation et une réaction électromagnétique minime. L'échauffement d'une météorite en matière miroir, par exemple eau et glace miroir, lors de l'entrée dans l'atmosphère de la Terre, pourrait suffire à la faire exploser. Les particules qui atteindraient le sol seraient naturellement impossibles à trouver car invisibles. Cela signifierait en revanche que l'on pourrait toujours découvrir de la matière miroir, ne serait-ce que de façon indirecte. Si de la matière et de la matière miroir étaient séparées dans une centrifugeuse, la matière miroir la quitterait tout simplement dans sa forme pure. La masse manquante fournirait alors la preuve de son existence, mais de telles expériences n'ont à ce jour pas été effectuées.
Les théories de l'antimatière et de la matière miroir vont de paire avec la rumeur selon laquelle Azathoth, le Chaos Ultime, la Confusion Nucléaire, serait le déclencheur du phénomène de la Toungouska, lors de l'envoi d'une partie de son être sur Terre.
Alors que l'antimatière et la matière miroir sont le lot quotidien des physiciens modernes, elles apparaissent à la plupart des gens comme aussi mystérieuses que les êtres vivants d'une planète lointaine qui glissent à travers l'espace sur des ailes membraneuses et qui ressemblent davantage à des spores qu'à des animaux. Il serait possible que l'explosion n'ait pas amené d'êtres du mythe mais les ait attirés. La Sibérie semble en effet parfaite pour les Mi-Go. Le pays, riche en matières premières, remplit les critères principaux d'une colonie de Fungis de Yuggoth : il est isolé, peu habité et reste jusqu'à nos jours peu exploité. En outre, les hivers longs et sombres correspondent tout à fait à ces créatures qui craignent la lumière du jour. Des éléments inconnus des humains mais extrêmement importants pour les Mi-Go auraient-ils été générés par une réaction entre l'antimatière et la matière ? Sont-ils en mesure de transformer la matière miroir grâce à leur technologie proche de la magie ? Comment peut-on expliquer autrement l'extraction de matières premières de la Terre pour leurs matériaux alors qu'aucun scientifique humain ne semble les connaître ? Si cela est vrai, se pourrait-il que des influences extraterrestres aient contribué à ce que le phénomène de la Toungouska ne soit pas étudié pendant si longtemps, et peut-être juste assez longtemps pour que la zone soit nettoyée de

« Plus de détails concernant la chute de la météorite : nous avons reçu hier un télégramme contenant seulement : le bruit fut considérable mais aucune pierre ne tomba. »

Gazette du commerce et de l'industrie, St. Petersburg, 4 juillet 1908



À de grandes distances de l'épicentre, des phénomènes lumineux étranges se produisirent dans le ciel

toutes les matières utilisables ? Des traces révélatrices, que l'on pourrait trouver aujourd'hui, seraient-elles demeurées ? Les Mi-Go auraient-ils été surpris lors de leur tâche par des chercheurs intrépides dont l'action serait cependant restée inconnue et qui auraient laissé le grand public dans le flou concernant les conséquences de l'explosion de la Toungouska pour leur propre sécurité ?

Comme si la matière au-delà de notre monde n'était pas assez fantasque, deux scientifiques propagèrent dans les années 1970 la théorie d'un minuscule trou noir passé par la Terre. L'idée de trous noirs en format miniature n'est pas prouvée mais n'est pas totalement exclue non plus. Les trous noirs présentent une masse titanesque, tant et si bien que rien de ce qui entre dans leur rayon d'attraction ne peut leur échapper, lumière incluse. Par conséquent, un trou noir de quelques micromètres pourrait posséder une masse suffisante pour provoquer l'explosion de la Toungouska. Cette théorie présente cependant beaucoup de… trous. Elle implique en effet que ce trou noir ait quitté la Terre de l'autre côté (dans l'Atlantique) après environ quinze minutes, ce qui aurait déclenché une onde de choc similaire à celle survenue à l'entrée. Celle-ci n'a cependant été enregistrée par aucune station de mesure en 1908.

Si l'on devait donc éliminer l'explication des trous noirs, de toutes nouvelles possibilités s'offrent à notre imagination, fréquemment liées au fantastique. Souvent, les trous noirs sont assimilés à des portes donnant sur des dimensions étrangères, et les explorateurs du mythe de Cthulhu en connaissent un rayon. Peut-être que rien n'est tombé du ciel mais qu'une porte s'est créée sur Terre ? Éventuellement une entité incontrôlable du mythe, ou un simple contact avec une dimension étrangère qui aurait suffi à provoquer une réaction explosive ? Un chamane fou ou un scientifique dévoyé a-t-il choisi la Sibérie isolée pour cette tentative ? Plus important encore est la question de la probabilité de reproduction de ce procédé en se basant sur les indices ou les documents restant sur place. Que se passerait-il s'il prenait l'envie, consciemment ou inconsciemment, à quelqu'un possédant cette connaissance, de tenter l'expérience à un autre endroit (Londres, New York, Tokyo) ? Il reste à espérer que les personnages fassent le rapprochement à temps !

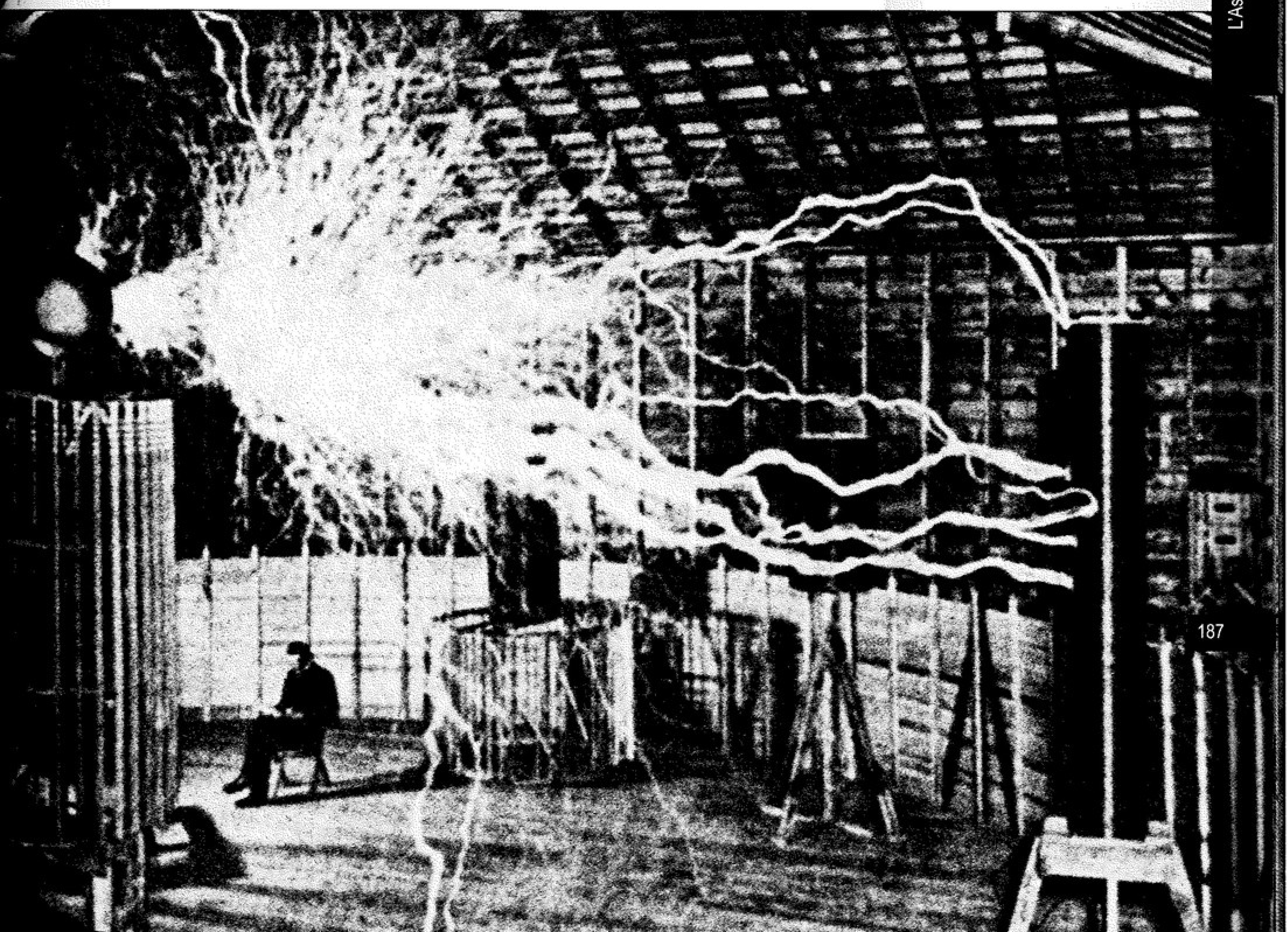
Il existe des tentatives d'explication au-delà de la science sérieuse. Certains des témoins oculaires interrogés vingt ans plus tard affirmèrent que le phénomène lumineux avait changé deux fois de direction avant l'explosion. Ces déclarations furent considérées comme peu crédibles, mais les ufologues y voient le signe qu'un vaisseau spatial extraterrestre s'est abîmé sur Terre ou a été abattu. Si celui-ci était entraîné par énergie atomique, cela pourrait également expliquer la violente explosion. Celui qui recherche dans le mythe de telles informations est inévitablement confronté aux Shans, les insectes de Shaggai, qui parcourent l'espace dans leurs vaisseaux-temples depuis la destruction de leur planète d'origine ; ces vaisseaux sont entraînés par un réacteur nucléaire qui pourrait être Azathoth lui-même (ou du moins une partie de son être). Les Shans ont-ils envoyé une expédition de reconnaissance qui devait percer à jour le destin de leurs congénères naufragés sur Terre ? Firent-ils alors une erreur et leur vaisseau se matérialisa-t-il non pas hors, mais dans l'atmosphère de la Terre, avec les conséquences catastrophiques que nous connaissons ? Que se passerait-il si une expédition de sauvetage recherchait les survivants et rencontrait sur le lieu de l'accident un groupe d'investigateurs ? Mais est-il possible que des êtres aussi développés que les Shans aient commis une telle erreur ? Quelqu'un n'a-t-il pas contribué à cet accident ? L'histoire des Shans croise souvent celle des Mi-Go. Il est peu probable que ces

rencontres soient de nature pacifique. Les Fungis de Yuggoth ont-ils abattu un vaisseau spatial des Shans ? Ces derniers ont-ils décimé une colonie minière des Mi-Go particulièrement lucrative, peut-être avec une partie de leur dieu Azathoth ? Cela peut même être des envahisseurs de l'univers. La Confrérie du Signe Jaune hait et combat les Mi-Go, bien qu'elle ait l'habitude de procéder de manière plus subtile.

Une exploration du phénomène de la Toungouska pourrait être l'accroche de la mise en lumière par les personnages de l'existence et des activités des créatures du mythe comme les Shans et les Mi-Go. Si le Gardien choisit pour sa campagne un combat entre les deux races dont le point culminant fut une boule de feu d'une puissance inouïe, cette connaissance peut être utile aux joueurs plus tard. Cependant, tout cela est très relatif, car qui peut deviner ce qui se passera s'ils essayent de se servir de deux races du mythe l'une contre l'autre ?

Une autre explication qui fut également remisée au rang de l'imaginaire par les scientifiques sérieux est le rayon de la mort de Nikola Tesla. Celui-ci avait déclaré travailler sur une telle arme dans les années suivant les évènements de la Toungouska. Puisqu'il avait déjà œuvré intensivement sur la transmission sans fil de courants électriques puissants sur chaque point de la Terre, il aurait été absolument concevable qu'il ait pu manœuvrer une telle arme et cibler n'importe quel endroit de la planète. Certains pensent que l'utilisation de l'arme fut un test. D'autres supposent que Tesla a sauvé la Terre en désintégrant un astéroïde avant que celui-ci ne vienne s'écraser. S'agissait-il cependant d'un vaisseau spatial ? Cette option ouvre aussi la possibilité d'une mission de sauvetage mentionnée précédemment. Les Mi-Go s'intéressent-ils éventuellement à cette technique qui pourrait leur être aussi utile que nuisible ? Quelques initiés partent du principe que les Fungis observent de très près le développement des humains, voire tentent de le contrôler. Tesla avait interrompu son travail sur la transmission d'énergie l'année de l'évènement de la Toungouska par manque d'argent et avait dû fermer le laboratoire de Wardenclyffe, à Shoreham, sur Long Island. L'équipement était néanmoins resté disponible et la tour dont le sommet était recouvert de cuivre ne fut rasée qu'en 1917. Cela ne rend pas improbable son accaparement par d'autres. Que les personnages aient détruit une menace du mythe grâce à la technique de Tesla et devinssent ainsi la cause de l'explosion de la Toungouska constituerait une variante intéressante.

Le phénomène de la Toungouska – Résultat des recherches de Nikola Tesla ?



Des pyramides au fond de la mer

Les constructions sous-marines mystérieuses au large de la côte japonaise

« Imaginez seulement qu'une gigantesque vague recouvre les pyramides du Machu Picchu ; ce qui resterait ressemblerait à peu près à ces monuments de Yonaguni. »

Michael Arbuthnot, directeur du groupe de recherche « Team Atlantis », 1998

« Il n'y a jusque ici aucune preuve que l'humain ait été capable dans un passé si lointain, d'ériger un tel site de culte supposé. Cela n'a pu être effectué que par des êtres bien plus en avance que les autres peuples sur le plan technique. »

Professeur Masaki Kimura lors de l'une des premières conférences de presse sur le thème de la découverte de la pyramide sous-marine de Yonaguni



Une petite île du nom de Yonaguni à l'extrême sud-ouest du Japon attira l'attention d'un petit cercle d'intéressés pour la première fois en 1945. Cette année-là, un contingent américain relativement important occupait l'île, malgré la déclaration officielle selon laquelle elle serait un objectif de stratégie militaire relativement insignifiant.

Ce n'est qu'en 1995 que cette île formant la partie la plus occidentale des îles japonaises de Ryükyü devint brusquement intéressante pour un plus large public. Le biologiste marin, le professeur Masaki Kimura de l'université de Ryükyü, examina un phénomène particulier à proximité de Yonaguni. Une fois par an, des centaines de requins-marteaux se retrouvent pendant quelques heures près de l'île et repartent aussi vite qu'ils sont arrivés. Le professeur Kimura, qui souhaitait comprendre ce rassemblement spontané, rencontra lors de ses recherches le professeur de plongée et plongeur sous-marin passionné autochtone, Kihachiro Aratake. Celui-ci connaissait le lieu de rassemblement des requins. Il raconta au professeur Kimura qu'il l'avait découvert en 1986, lors de recherches de nouvelles zones d'excursion. Le Professeur accompagna le plongeur et découvrit à quelques centaines de mètres de l'île, sous le lieu de rassemblement des requins, une monumentale structure de pierres semblable à une ville. En conséquence, le phénomène des requins passa au second plan pendant les mois qui suivirent. Le Professeur Kimura examina méticuleusement les structures de pierre sous-marines et publia enfin un rapport avec des photos de sa découverte. Il y spécula vaguement avoir découvert un Hiseki, anciennes ruines cultuelles. Cette déclaration fut aussitôt transformée par la presse, qui y vit la « Trouvaille d'un temple sous-marin ». La découverte de ce monument englouti ne demeura pas seule. Parallèlement aux recherches faites par Kimura, des plongeurs sous-marins firent une autre découverte sensationnelle près de l'île d'Aguni : ils tombèrent par hasard sur d'autres structures ressemblant à des ruines bien conservées d'une ville de pierre préhistorique. Dans les mois qui suivirent, les vestiges de la ville engloutie furent explorés. Peu à peu, on découvrit bon nombre de supposés bâtiments séparés par des escaliers et des rues. L'architecture semblait marquée par la perpendicularité, bien que d'autres formes telles que les hexagones et les cercles y soient également présents. Dans les murs crouteux, les personnes de bonne volonté pouvaient clairement reconnaître des marches et des terrasses façonnées. Malgré l'ancienneté probablement édifiante de cette trouvaille, les vestiges de la ville étaient restés étonnamment intacts. Par la suite, d'autres témoins d'une architecture monumentale seront découverts, huit sites sous-marins près

de trois îles différentes. L'un de ces lieux se trouve à seulement cent soixante-dix mètres de la côte, à proximité de la ville de Chatan, à l'extrémité sud-ouest d'Okinawa, près de la petite île de Kerama. À environ cinquante kilomètres à l'ouest d'Okinawa, un autre ensemble fut découvert avec des structures d'un style similaire. Mais de tous ces supposés monuments, le site de Yonaguni demeure le plus monumental.

Les photos présentées par Kimura de ces forteresses gigantesques et cyclopéennes recouvrant au total une surface de cinq kilomètres carrés, avec des proportions et des angles d'une géométrie de précision, déclenchèrent une course à l'exploration dans les eaux de la petite île. Chacun voulait découvrir si la zone possédait des traces de faune et de flore qui n'existaient habituellement qu'à la surface, et si la structure pouvait être réellement datée d'il y a dix mille ans. De plus, des vagues de plongeurs sous-marins professionnels et amateurs déferlèrent vers Yonaguni pour faire des clichés et observer de près l'impressionnant « temple ». Il n'est donc pas étonnant que les sources les plus diverses entraînèrent des informations les plus variées concernant la taille, l'apparence et la raison d'être de ce site. Le seul point concordant est la profondeur de cinq mètres à laquelle la plateforme commence sous la surface de l'eau. Les dimensions varient cependant de cinquante à cent mètres de long, de vingt à quarante-cinq mètres de large et jusqu'à vingt-cinq mètres de haut. La description est elle aussi haute en couleurs en fonction de la source. Certains voient un passage au centre, depuis lequel partent des rues avec des rigoles qui prennent fin sur des terrasses planes. Des marches à angle droit et disposées géométriquement conduisent au bout de l'allée vers le bas et débouchent alors sur un chemin plus large qui fait le tour du bloc. Dans la moitié inférieure de la structure, des trous et des passages bien définis ont été façonnés dans une certaine disposition. Deux monolithes imposants ferment une impasse étroite comme un tunnel à une extrémité de la structure. En d'autres termes, beaucoup de plongées et de films, mais peu de compréhension. Cependant, tous les observateurs ne sont pas prêts à définir dans leurs descriptions des formations des termes comme « marches » ou « passages ».

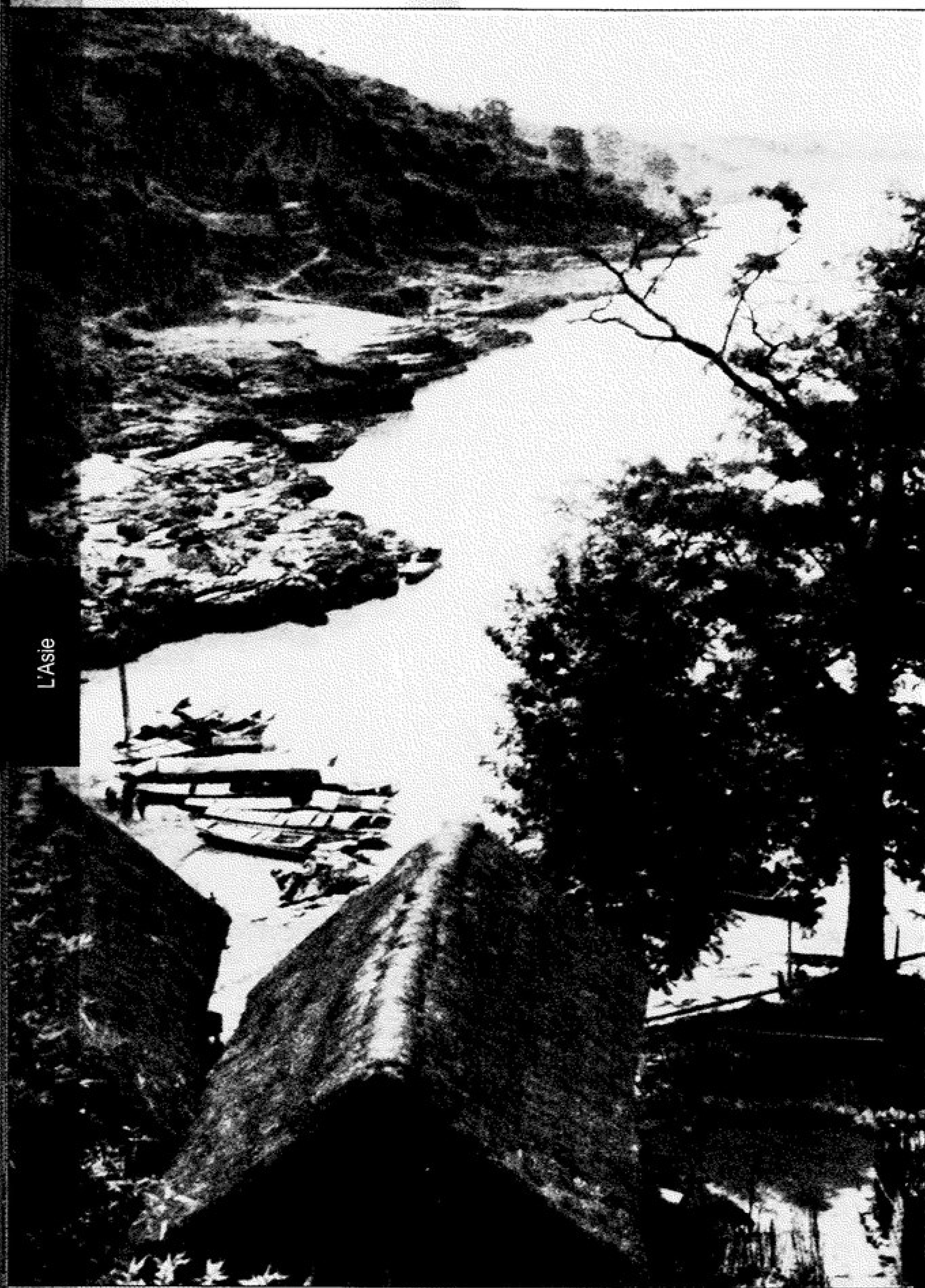
Un point en particulier divise les scientifiques : s'agit-il d'un phénomène naturel ou d'un site de culte millénaire ? Existait-il, il y a dix mille ans, alors que le Japon faisait encore partie du continent, une culture développée et civilisée apte à ériger une œuvre comparable aux pyramides d'Égypte ? La théorie de la civilisation reconnue doit-elle être revue ?

La découverte des différentes structures sous-marines et cercles de pierre alimente la supposition des experts selon laquelle il s'agirait de temples et villes créées par l'Homme. Cette thèse divise les scientifiques en plu-



Image sonar des pyramides sous-marines de Yonaguni

sieurs camps. Des voix critiques relèvent assez de preuves contredisant l'intervention humaine dans les blocs de pierre. Le géologue Wolf Wichmann ne voit dans ce complexe aucun signe artificiel. D'après lui, la structure est un bloc sédimentaire façonné par l'érosion naturelle qui se manifeste par des fissures et des sillons verticaux et horizontaux. Sur les bords de cette fissure par exemple, les angles et les formations en marches s'arrêtent. Cela



explique pourquoi rien n'est réellement perpendiculaire sur ce bloc, pourquoi les marches présentent des hauteurs et des largeurs différentes ou se terminent dans le vide. Les terrasses sont pour lui des surfaces planes qui se forment lorsque la roche sédimentaire est soumise directement au ressac. Même pour les trois cavités circulaires sur le plateau, il fournit une explication sérieuse : ces dépressions sont formées sans aucun doute par l'eau tourbillonnante. Son dernier argument en défaveur de l'intervention humaine sur cette roche est le manque total de stries et d'éraflures toujours visibles en cas de fabrication mécanique.

D'après Graham Hancock, ces stries devraient pourtant avoir été gommées par le déferlement de la houle si le bloc a dix mille ans. Ce célèbre scientifique ésotérique, qui se définit comme un archéologue fantasque et se trouve être le pire adversaire du docteur Wichmann, ne se considère pas comme battu par cette argumentation. Il considère cette structure comme d'un très grand intérêt et voit des chemins clairement définis au pied du monument. De plus, même des scientifiques renommés comme le géologue et docteur Robert M. Schoch trouvent assez d'indices de l'intervention humaine sur les structures. Celui-ci indique qu'au pied de la pyramide de Yonaguni, il n'existe aucun reste de roche pouvant corroborer l'érosion naturelle. Selon le Professeur Kimura, les trous d'eau sur le plateau supérieur sont des fondations de colonnes. Il sous-tend cette thèse en se basant sur le positionnement exact des trous par rapport au soleil et au tropique du Cancer, qui semble trop précis pour avoir pu se produire par hasard. Enfin, il a pu observer des formations rocheuses similaires dans l'eau et sur terre. À son avis, les roches sous-marines définissent un point de départ, dont le point final forme la montagne sacrée de Miwa sur l'île d'Okinawa. Entre ces deux points, serpente une route en pic et en pyramides de pierre autant sous qu'au-dessus de l'eau. Tous ces blocs de pierre taillés sont en calcaire, le même matériau utilisé pour de nombreux autres cercles monolithiques dans le monde entier.

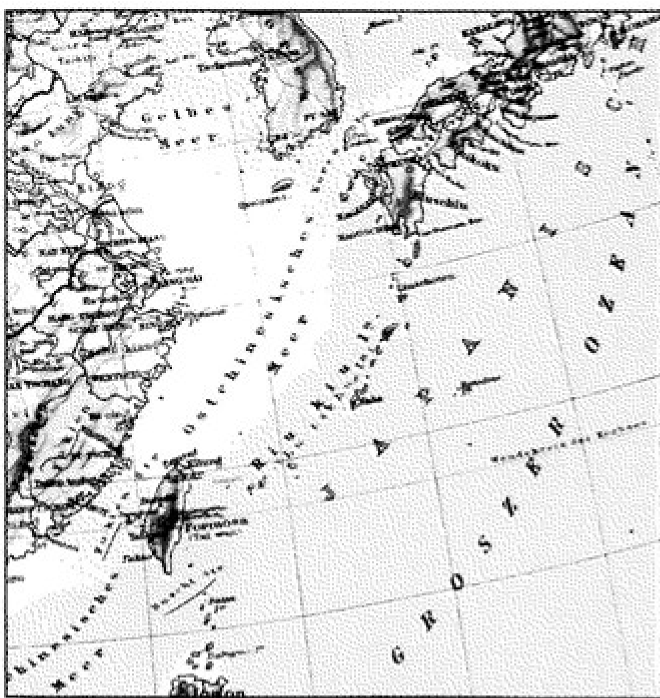
Les études effectuées sur la montagne sacrée de Miwa mirent au jour de nouveaux points communs. Ainsi, Kimura associe l'histoire de l'île divine Nirai Kanai des légendes locales avec la structure sous-marine. Nirai Kanai serait un refuge des dieux, une île du bonheur et de la joie. Il découvrit que les anciens habitants vénéraient les formations rocheuses inhabituelles tout autour de la montagne de Miwa, une tradition shintoïste largement répandue de nos jours. Kimura examina un autre site de culte local, le rocher en forme de barque de Masuda. Il s'agit ici d'un monolithe couché sur le côté qui, comme les pyramides sous-marines, présente une combinaison de pierres érodées par le temps et de bords taillés avec soin. Il découvrit de plus un autre lien avec Yonaguni sur la montagne de Miwa : des mini-pyramides de dix mètres de large et de deux mètres de haut, sur lesquelles on peut clairement observer des traces d'intervention humaine. Suite à cette trouvaille, il reprit le chemin de Yonaguni pour déceler cette fois sur l'île des traces d'une culture antérieure. Il interrogea les autochtones qui le conduisirent sur la bonne voie. Il trouva des chambres funéraires et des roches coralliennes, des pierres fendues par la main humaine et des récipients en pierre. La découverte d'artéfacts fabriqués par une main humaine confirme sa

théorie selon laquelle les pyramides sous-marines ont été sans nul doute créées par une civilisation antique, ayant vécu environ cinq mille ans avant les premières cultures évoluées connues.

Même si la plupart des archéologues ne furent pas convaincus par une origine artificielle des ruines sous-marines, le professeur Kimura arriva à la conclusion que le temple sous-marin de Yonaguni devait être le lieu de culte d'une civilisation ancestrale du nom de Jômon, remontant à douze mille ans. Il tenta, au vu de ses découvertes, de prouver que les Jômons n'étaient pas de simples cueilleurs et chasseurs comme il était communément admis. Il présenta des photos sur lesquelles on pouvait voir les mêmes tours jumelles, aussi bien dans la colonie principale des Jômons, Sannaï-Maruyama, que dans le temple sous-marin de Yonaguni. Dans ce cadre, il fit une autre découverte étonnante : les Jômons devaient maîtriser en ce temps, outre l'art et la technique, de grandes connaissances en astronomie et en mathématiques, car les tours jumelles du monument sous-marin et de Sannaï-Maruyama sont dirigées avec précision vers le tropique du Cancer ! De plus, les Jômons fabriquèrent un calendrier sur la tombe d'Ishibutaï, se basant sur la course du soleil. La tour fut positionnée pour que les colonnes qui l'entourent représentent diverses positions solaires. Les ombres de chaque meneau correspondent à des fêtes shintoïstes importantes et sont à chaque fois à l'exacte diagonale de la base de la tour.
Ainsi, Kimura a selon lui apporté la preuve que cette culture s'était développée bien avant la mise en œuvre de ce site. Mais certains points restèrent cependant inexpliqués. Il ne put, par exemple, pas expliquer comment les Jômons avaient réussi à transporter les blocs de pierre d'une centaine de tonnes depuis la région de la vallée d'Asuka jusqu'à la tombe d'Ishibutaï. Il poursuivit donc avec un autre indice : il existe également au large de l'Inde et de Taïwan des formations similaires aux pyramides de pierre qui marquent le chemin depuis le temple jusqu'à la montagne sacrée de Miwa, et semblables aux petites et grandes chaînes de cercles de cromlechs trouvés autour des régions des Jômons. De plus, l'une de ces chaînes de cromlechs pointe un monument que Kimura considère en relation directe avec le temple sous-marin de Yonaguni dans son apparence et sa structure : la forteresse rocheuse de Sigiriya au Sri Lanka.
La légende de cette forteresse construite il y a environ mille cinq cents ans veut qu'elle ait été construite sur des ruines datant d'il y a dix mille ans. Ces ruines se trouvent sur un bloc de magma de deux cents mètres de haut, depuis lequel il est possible de voir toute la zone environnante. Une armée d'humains dégénérés aurait été envoyée au souverain (illégitime) d'autrefois, Kassapa I, pour la construction de ce palais. Il devait cela aux centaines de vierges qu'il fit jeter dans les profondeurs depuis l'écueil de la forteresse, en tant qu'offrande sanglante au dieu éléphant qu'il vénérait. Des illustrations rupestres de ces dénommées « demoiselles des nuages » racontent encore aujourd'hui ce forfait atroce dans tout le palais. Kimura ne put pas démontrer si les bâtisseurs des fondations, les anciennes ruines, sont les Jômons ou s'il s'agit de phénomènes naturels. Ce qui est en revanche certain, c'est que la construction des fondations de la forteresse et la structure sous-marine de Yonaguni sont étonnamment similaires. D'après cette étude, le professeur est sûr d'une chose : les Jômons ont érigé les pyramides de Yonaguni il y a plus de dix mille ans sur la terre ferme, bien avant que l'eau de la fonte des neiges de l'ère glaciaire n'engloutisse la structure et ne la relègue sous l'eau, à son emplacement actuel.

De Nippon à Japon

Le théâtre des évènements, l'île de Yonaguni, se trouve près de Taiwan, dans la partie la plus occidentale du Japon, le pays du soleil levant. Bien que le pays nippon compte aujourd'hui parmi l'une des plus grandes puissances économiques du monde, il paraîtra totalement étranger au visiteur qui y vient pour la première fois. Les Japonais sont extérieurement d'une grande retenue et n'étalent pas au grand jour ce qu'ils ressentent. Aujourd'hui encore, le respect de l'étiquette est de la plus grande importance, mais la globalisation a atténué quelque peu ces normes comportementales rigides. Vers la fin du XIXe siècle cependant, il en allait tout autrement.
Jusqu'en 1867, la famille Tokugawa régnait sur le Japon. Elle veilla à ce que celui-ci demeurât dans le plus grand isolement. Les relations commerciales n'existaient qu'avec la Chine et les Pays-Bas. Ce n'est que lorsqu'un amiral américain remit une proposition d'accord commercial avec les États-Unis que la révolte de quelques souverains régionaux entraîna la destitution de la famille Tokugawa. L'empereur revint sur le trône et une modernisation hésitante, ainsi qu'une ouverture politique progressive vers l'Ouest, s'accomplit.

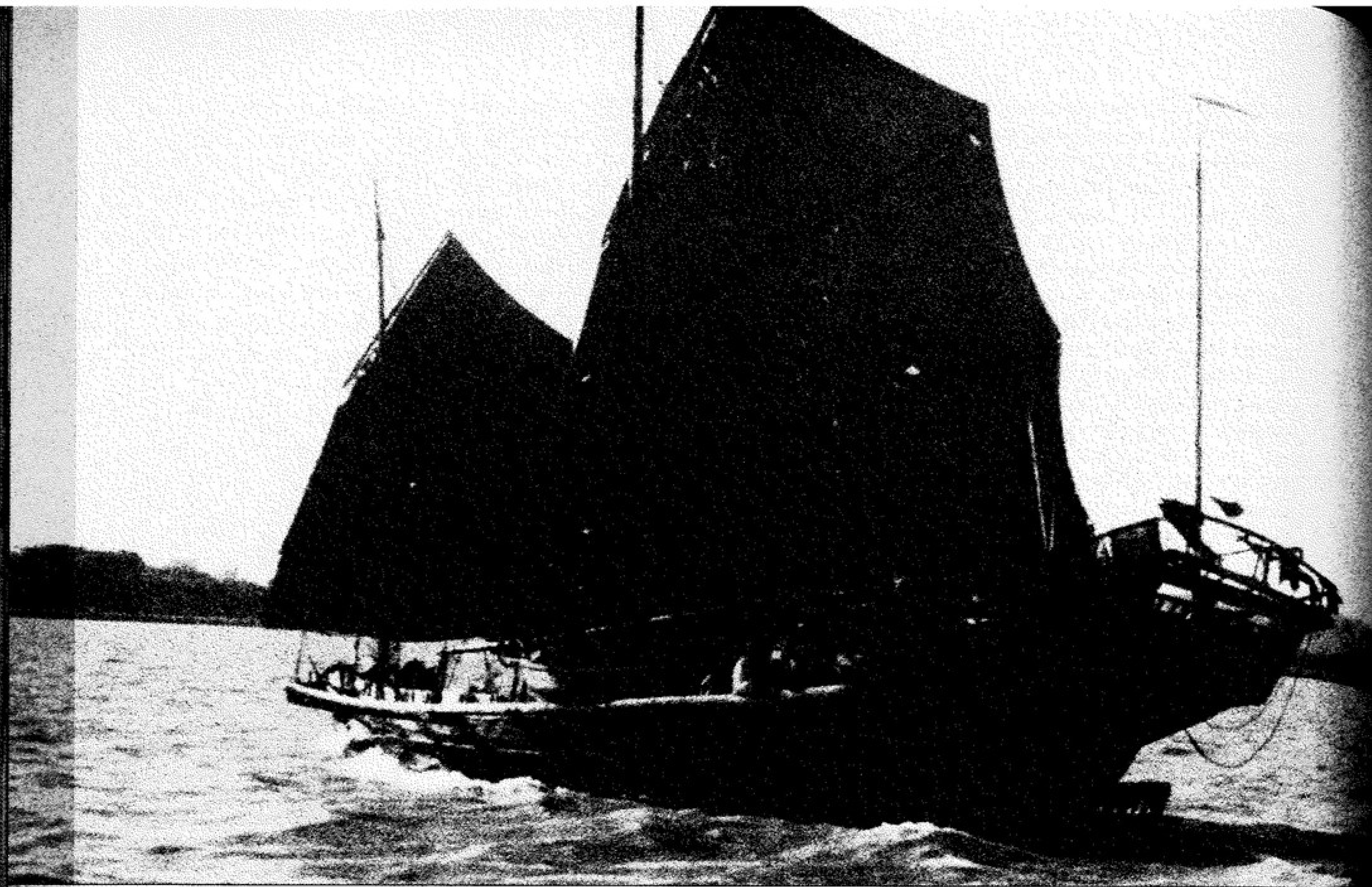


« Il existe sur Yonaguni une tradition ancestrale de taille de pierre ; des instruments et outils y étant destinés furent en effet trouvés. Les tombeaux de l'île présentent un style similaire aux monuments sous-marins et la pyramide a peut-être influencé l'architecture lorsqu'elle se trouvait encore sur la terre ferme. »

Robert M. Schoch, explorateur de Yonaguni, 1998

« Le Japon est une énigme pour l'occident depuis leur rencontre au XVIe siècle, mais particulièrement depuis le XIXe siècle. Le Japon fascine les savants occidentaux et le public averti. C'est un aimant à admiration, à émerveillement, à exécration ou bien une combinaison de tout cela… »

S.N. Eisenstadt, *Japanese Civilisation : A Comparative View*, 1996 (Civilisation japonaise : aperçu comparatif)



Voyage par bateau dans les années 1920

Le pays obtint une constitution moderne et un parlement, et le Japon devint une monarchie constitutionnelle. Les Japonais, néanmoins, continuèrent de suivre les anciens schémas de pensée. Les étrangers étaient traités avec politesse mais considérés en leur for intérieur avec méfiance et mépris, et étaient vus comme des barbares incivilisés. Ce n'est qu'au cours de la première Guerre Mondiale que des tendances légèrement orientées vers l'Ouest se font ressentir. Le Japon, qui combat aux côtés de l'Entente, s'approprie après la guerre certaines régions allemandes et un échange intense avec le reste du monde en découle, inhabituel pour les comportements japonais d'autrefois. Pris dans leur élan, les Japonais soumis aux structures rigides commencent de nouvelles expériences démocratiques. Le Japon doit se réorganiser en démocratie, ce qui se révèle cependant difficile. En 1926, l'armée prend de fait le contrôle du pays et les aspirations militaires suivent des desseins bien différents. Leurs fantasmes de conquête du monde se manifestent pour la première fois lors de l'invasion de la Mandchourie en Chine, suivie par d'autres conquêtes dans l'ensemble du territoire asiatique. Alors que les Américains voient leurs intérêts et territoires protégés menacés et réagissent par des sanctions et des embargos sur les tentatives d'expansion massive du Japon, celui-ci intervient pendant la deuxième Guerre Mondiale, cette fois aux côtés des Allemands. La guerre se termine en désastre total pour le Japon. Dans certains cercles, la question de la bombe atomique demeure à ce jour controversé : son largage sur le Japon était-il nécessaire pour obtenir sa capitulation, ou l'utilisation des armes nucléaires avait-elle d'autres raisons d'être ? Le peuple japonais est tout d'abord terrassé, vaincu et humilié. Cependant, les Américains ont rapidement besoin de l'aide de l'ancien ennemi et le Japon devient un avant-poste dans l'alliance défensive de l'occident contre la Russie, la Chine et le communisme. Grâce à des efforts constants, le Japon devient au XXI[e] siècle une puissance industrielle prééminente, qui vit néanmoins avec un stigmate inexprimé jusqu'à aujourd'hui, le déni de la responsabilité seule et unique du très vénéré Empereur dans le déroulement de l'histoire.

Voyage : A seulement cent vingt kilomètres de Taïwan et loin du tumulte de l'histoire du monde se trouve l'île de Yonaguni. Elle forme le point le plus occidental du Japon. En raison de son isolement, le voyage, quelle que soit l'époque, est difficile et coûteux. Jusqu'en 1999, on ne pouvait atteindre Yonaguni de l'étranger que par bateau, et ce n'est que plus tard que l'aéroport de l'île fut transformé afin que de plus gros avions de ligne puissent atterrir. Le trajet en avion dessert une à deux fois par jour l'île voisine d'Ishigaki et trois fois par semaine Naha, sur l'île d'Okinawa. De là, il est possible de prendre une correspondance de compagnie internationale vers les aéroports japonais plus importants. Il faut par bateau environ quatre heures depuis Ishigaki. Dans les années 1920 et avant, il n'y avait bien sûr aucune liaison aérienne. Les voyageurs devaient subir les longues et épuisantes semaines de mer depuis Yokohama, ou bien,

s'ils voulaient se déplacer à l'intérieur du Japon, prendre la route depuis la pointe sud de l'île principale, dans le port de Kagoshima. La plupart du temps, seuls des cargos ou de vieux rafiots étaient disponibles et personne ne posait de questions tant que la somme d'argent était raisonnable, si tant est qu'ils prissent la mer. Car même de nos jours, toutes les voies peuvent être bloquées à la dernière minute en été ou en automne en raison des typhons. En effet, aucun pilote ni capitaine ne prendrait le risque de se trouver confronté à un typhon.

Pays et population : La petite île de Yonaguni, de vingt-huit kilomètres carrés, ne compte que 1 745 âmes. Cet isolement et le peu d'habitants ont contribué au développement de leur propre dialecte en plus de la langue administrative du Japon. En fait, aucun visiteur japonais ne comprend cette langue yonaguni. Les autochtones prennent un malin plaisir à souhaiter dans leur dialecte la bienvenue aux hôtes, quelle que soit leur origine, et se réjouissent de leur perplexité. Les habitants de l'île sont très ouverts et amicaux. Le visiteur arrive soit à l'aéroport, soit dans l'une des trois villes de l'île, toutes côtières. Ces trois villes sont Sonaï sur la côte nord, Higawa au sud et Kubura à l'ouest. Ce dernier port était la base militaire de la marine américaine après la deuxième Guerre Mondiale et un lieu de transbordement très utilisé pour les biens de contrebande venant de Taïwan. Sous les yeux des Américains, la population de l'île atteignit à son apogée plus de vingt mille personnes qui utilisaient Yonaguni comme point de transit pour leurs affaires. Cependant, ce boom s'arrêta rapidement quelques années plus tard. Des bus et des taxis sont disponibles sur l'île et il est possible de louer des vélos ainsi que des voitures pour ce qui est de la période actuelle. Bien que peu de touristes s'égarent vers Yonaguni, cet endroit n'est pas inconnu des touristes. Il s'était ébruité que l'on pouvait voir sur le rocher de Kuburabari le contour de Taïwan qui se dessinait au moment du lever du soleil lorsque la vue était assez dégagée pour le permettre. Il existe à Yonaguni plusieurs locations de chambres pour étrangers et des hôtels, qui ont néanmoins plus le charme d'une auberge de jeunesse. On trouve entre autres les hôtels Komine Ryokan, Minshuku Sakihara et White House.

Source de vie
Fin du monde

Le professeur Kimura, explorateur de Yonaguni, pourrait raconter plusieurs histoires montrant que l'étude des villes du mythe est peu favorable à la promotion de la popularité. Une campagne de discrédit (à son avis ciblée) s'abattit sur l'honorable scientifique après son retour au Japon. Il eut à peine le temps de s'opposer aux attaques de ses collègues, trouva de moins en moins d'alliés soutenant ses théories dans la bataille enflammée et obtuse concernant l'authenticité des diverses trouvailles sur les Jômons, et finit par se retirer de la scène publique.

L'excellent professeur aurait pu mettre à jour de nombreuses connaissances étonnantes s'il avait été plus tenace et avait tiré les bonnes conclusions. Ainsi qu'il l'avait découvert, les Jômons érigèrent les pyramides de Yonaguni il y a plus de dix mille ans sur la terre ferme. S'il avait poursuivit sur sa lancée, il aurait pu constater que les Jômons vivent encore aujourd'hui.

Ces ancêtres des humains, qui colonisèrent jadis l'Asie actuelle, rencontrèrent dans la nuit des temps une forme de vie très développée. Celle-ci fut vénérée par ces ancêtres comme des dieux et ils érigèrent pour eux des temples de pierre primitifs. Ces créatures très développées étaient les Grands Anciens, qui reconnurent rapidement l'habileté et la ruse de ces étranges « singes ». Ils décidèrent, par intérêt scientifique et soif de découverte, de donner un coup de pouce déterminant au développement de ces êtres simiesques. Ces créatures devenues des Jômons se révélèrent être des collaborateurs d'une grande vivacité d'esprit. Ils érigèrent bientôt en de nombreux endroits des monuments de plus en plus imposants à la gloire de leurs dieux, les Grands Anciens.

« Le problème qu'ont les scientifiques occidentaux est de considérer qu'il ait pu y avoir une culture orientale, qui atteignit des milliers d'années avant toute culture occidentale connue un niveau d'organisation supérieur. »

Participant à une conférence sur le thème « Terraforming » au Japon, 2001

Il sera difficile aux étrangers de comprendre ce vendeur de poisson de Yonaguni



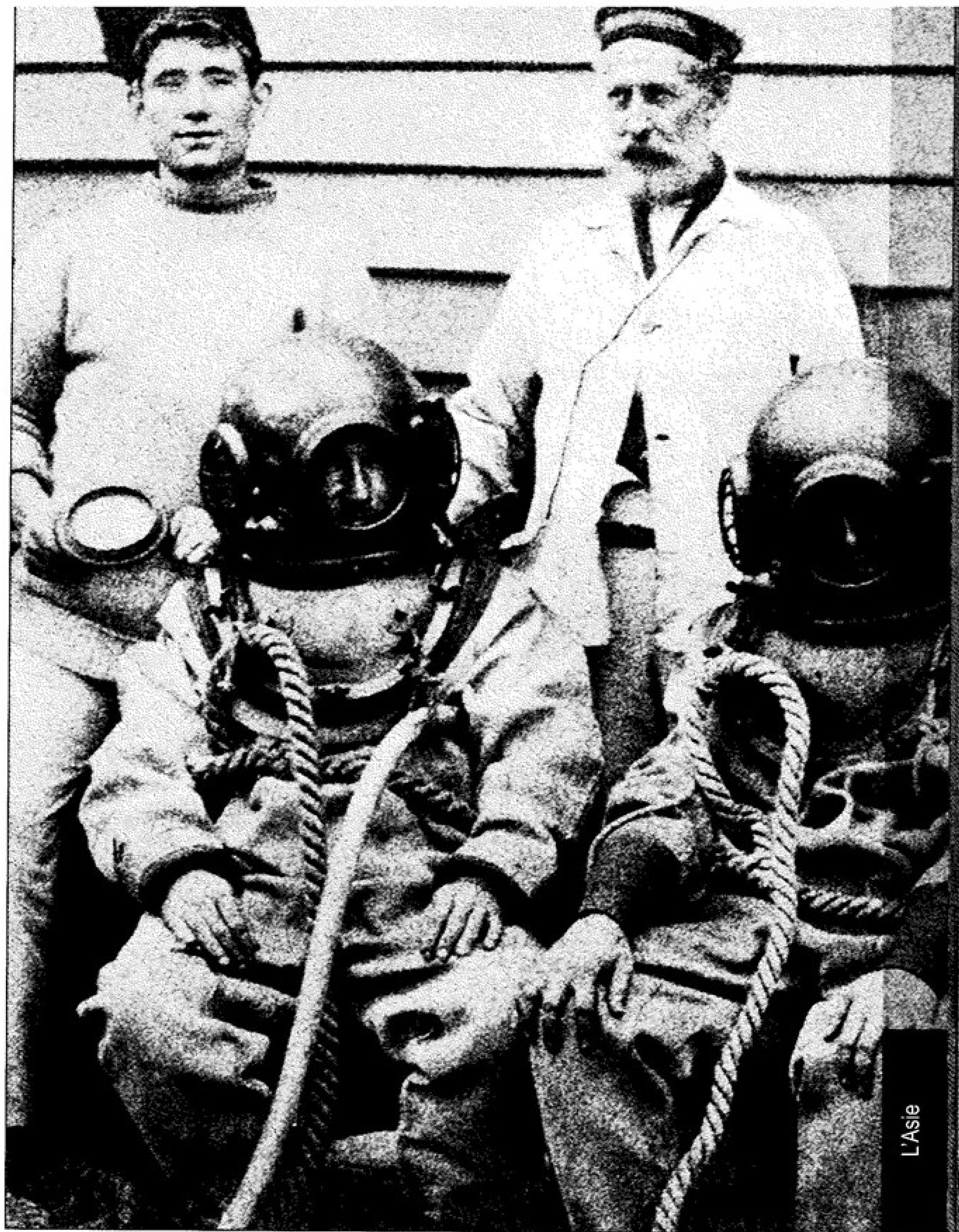
Comme l'indiquaient à raison les études des plongées entreprises sur l'ensemble de la côte du Japon en 2001 par les « Sanbourne Institutes of Pacific Antiquities » bien connues dans le cercle du mythe, il existe plusieurs structures très similaires à la pyramide de Yonaguni.
Les Grands Anciens commencèrent à enseigner à certains Jômons les mathématiques, l'astrologie et la physique pour en faire de meilleurs serviteurs. Peu à peu, ils leur transmirent également l'art de la magie. Il naquit ainsi parmi les Jômons un culte religieux qui construisit de petits et grands temples sur la péninsule asiatique, à chaque fois à une journée de marche d'intervalle, pour vénérer leurs dieux. Peu de temps avant que la fonte des glaces de l'ère glaciaire immerge non seulement les Grands Anciens, mais également une grande partie du temple, ceux-ci confièrent aux Jômons une dernière mission : ils devaient protéger et vouer un culte aux temples jusqu'à leur retour. Personne ne devait entrer sur les sites ou les approcher de trop près.
Ainsi, des centaines de Jômons élus se retirèrent dans les profondeurs du temple jusqu'au passage des flots. Les Jômons restants fermèrent les accès aux sites avec des blocs de roche massifs et en utilisant la magie. Vint ensuite l'énorme flux, qui n'a toujours pas reflué, comme les Jômons l'avaient espéré. Nombre d'entre eux, hors des temples, perdit la vie lors de la submersion. Le peu qui survécut à l'âge de glace assura sa descendance en se reproduisant avec l'Homo sapiens et ils sont aujourd'hui peu différenciables des autres asiatiques. Il reste à peine une demi-douzaine de tous ces fastes temples de jadis, dont le plus imposant est la pyramide de Yonaguni. Entre temps, les Jômons sont devenus des marins expérimentés et maîtrisent toujours la magie, mais leur puissance a décliné au cours des millénaires. Pour protéger leurs sites sacrés immergés, ils doivent emprunter d'autres voies et « se lier d'amitié » avec la mer et ses habitants. Ils sont seulement capables d'ensorceler les animaux de la mer et de les utiliser pour protéger leurs temples. Avec leurs chants ancestraux, ils appellent une fois par an depuis la rive les requins-marteaux au temple de Yonaguni pour renouveler leur emprise sur les animaux qui protègent la citadelle.

Cependant, ce que les Jômons protègent, ils ne le savent pas eux-mêmes. Une fois seulement, il y a de cela des centaines d'années, un envoyé Jômon s'aventura dans la citadelle de Yonaguni. Grâce à sa magie, il parvint à entrer dans le temple. Dans les profondeurs, il découvrit diverses reliques et une caverne couvertes de représentations murales et de hiéroglyphes. Les peintures tourbillonnantes et vivantes et les scènes effroyables immortalisées dans des couleurs grossières semèrent la confusion dans son esprit pourtant développé par les Grands Anciens. Il créa à partir de ce trouble une légende de bien plus grande ampleur qui vit encore aujourd'hui. Son interprétation des signes, qui s'introduisit plus tard comme une légende de l'histoire de l'Asie, est la découverte de la « source de vie » qui est l'origine de toute vie sur Terre.
En réalité, les représentations incompréhensibles que ce Jômon avait vues sur les murs de la citadelle racontaient l'histoire des Grands Anciens et du Dieu Extérieur Ubbo-Sathla. Certains attribuent au Grand Ancien la formation de la vie sur Terre et Ubbo-Sathla, la Source Inachevée, serait le point de départ de toute vie terrestre. Aux yeux ignorant du Jômon, la légende de la « source de vie » est ainsi née. Auprès des illustrations historiques se trouve néanmoins quelque chose de bien plus important, quelque chose de presque unique : un « itinéraire » vers les profondeurs grises de Y'qaa, là où Ubbo-Sathla demeure. Le temple de Yonaguni est l'un des quelques lieux du monde de l'Éveil par lequel il est possible d'atteindre cet « endroit multidimensionnel ». Ubbo-Sathla y garde un trésor incommensurable : des tablettes de pierre d'étoile qui contiendraient des informations et des secrets de premier ordre sur les Grands Anciens. D'innombrables sorciers sont partis en quête de ces tablettes mais aucun n'est

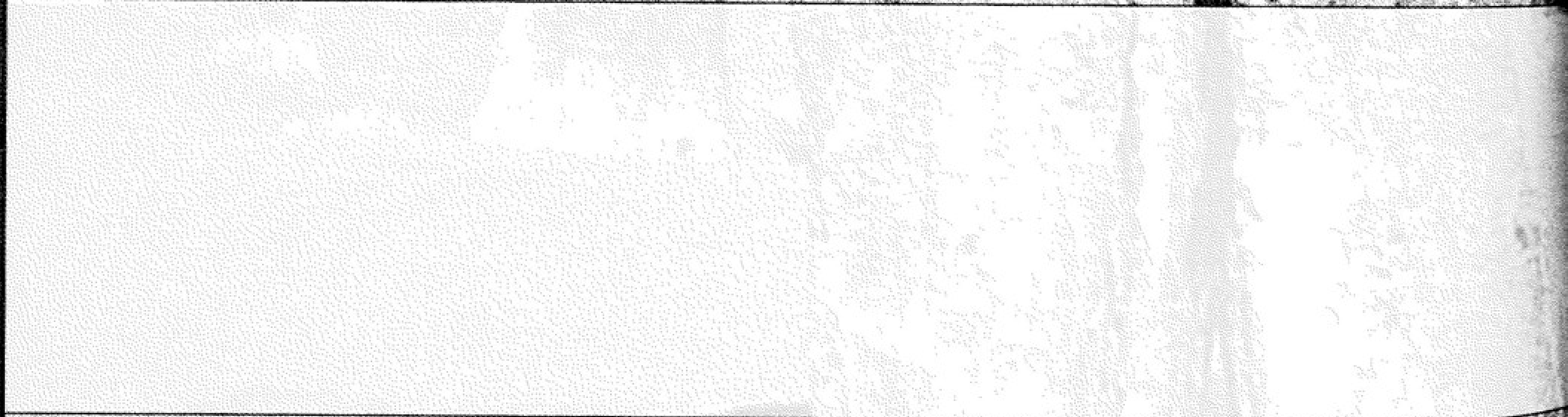
jamais revenu. L'accès au « trésor » d'Ubbo-Sathla est ce que les Jômons protègent en réalité sans le savoir depuis la fin de l'âge de glace pour le compte de leurs anciens maîtres. Dans la confusion de la fin de la deuxième Guerre Mondiale, il se produisit quelque chose qui menaça considérablement cette mission : en 1944, des unités de la marine américaine découvrirent la structure rocheuse sous les eaux. Lors de leur première plongée, ils en explorèrent une grande partie, avant que les Jômons ne réussissent à les détourner de leur objectif par diverses actions. Tout d'abord perplexe, l'amirauté américaine décida d'occuper l'île sans aucune valeur stratégique lors d'une vaste offensive militaire. Les plongeurs de la marine purent ensuite travailler au large de Yonaguni sans être dérangés pendant quelques mois. On trouve dans des documents militaires confidentiels la mention d'un phénomène qui commença en 1945 et qu'aucun militaire américain ou scientifique consulté ne peut expliquer : peu avant son arrivée sur l'île, l'éclaireur USS Seahawk coule au large de la côte de Yonaguni et son équipage, comprenant trois hommes, est totalement déchiqueté par un groupe de requins-marteaux. Le commandement américain met cet « accident tragique » sur le compte d'une erreur de navigation du capitaine. Cependant, cet incident se reproduisit encore vingt-sept fois l'année suivante, en 1946, et entraîna à chaque fois des bateaux de guerre totalement équipés à leur perte. Une opération de plongée des services secrets américains OSS découvrit certes plusieurs années plus tard la pyramide sous-marine au fond des eaux, mais aucune épave dans les environs des naufrages. Une délégation de magiciens Jômons particulièrement puissants serait-elle à l'œuvre ou sont-ce les Grands Anciens eux-mêmes qui sont revenus ? Le choix est du ressort du Gardien.

Le Gardien peut recourir, en relation avec cette opération militaire, outre aux Jômons tous trouvés ou éventuellement aux Grands Anciens, à un adversaire sans égard et aux ressources presque illimitées : le gouvernement américain. Celui-ci sait dès 1945 que quelque chose ne tourne pas rond avec la structure sous-marine de Yonaguni. Jusqu'à aujourd'hui, la pyramide résiste à toute tentative visant à percer son secret. Même si les militaires connaissent l'existence des Jômons, leurs descendants se sont révélés trop forts et trop intelligents pour se faire prendre. Des collaborateurs « autonomes » des autorités chargées des enquêtes talonnent alors les personnages et une sale affaire d'agents débute. Dès que les investigateurs de Yonaguni et le professeur Kimura rassemblent de nouvelles informations et que peu à peu l'histoire réelle des Jômons et de leur temple se dévoile, leurs moindres faits et gestes sont épiés. Ces adversaires ne frapperont cependant que lorsque les aventuriers auront assez de secrets utiles. Afin de mettre en place un tel scénario, les questions suivantes peuvent servir : quelle est l'étendue des connaissances de ces adversaires ? Les personnages se mettent-ils en travers de leur chemin ou peuvent-ils être utilisés afin de collecter des informations ? Quel est le but du gouvernement américain une fois la découverte effectuée ? Les investigateurs peuvent-ils empêcher tout cela à temps sans gêner les agents américains ? Le jeu dans le présent doit être sordide et injuste.

Dans les années 1920, les personnages peuvent endosser le rôle de pionniers et dévoiler à la place du docteur Kimura le secret des Jômons, des Grands Anciens et de leurs sites de culte. L'engouement littéral des Japonais pour un monstre ancestral pourrait tout d'abord ne représenter qu'un élément comique, jusqu'à ce que les investigateurs se rendent compte que l'allégation parentale traditionnelle « les monstres n'existent pas » est un pur mensonge…



Première expédition de plongée vers la pyramide sous-marine





L'Australie



Les stèles de la folie

Le désert des Pinacles dans le parc national australien de Nambung

« On appelle désert des Pinacles l'un des paysages les plus étranges d'Australie. Sur plus de quatre mille mètres carrés, des milliers de concrétions rocheuses en forme de colonne sortent de la terre et peuvent atteindre cinq mètres de haut. Le paysage semble [...] menaçant, on se croirait sur une autre planète. Des menhirs de calcaire jaillissent du sable jaune [...]. Certains sont des piliers déchiquetés et acérés finissant en cône, d'autres ressemblent plutôt à des pierres tombales. »

Extrait d'une offre de voyage sur Internet pour les voyageurs à la recherche d'aventures, début du XXIe siècle



Le désert des Pinacles

Australie, le monde inconnu. Peu d'endroits sur Terre conservèrent sur les cartes aussi longtemps d'aussi grandes taches blanches que le pays *down under*. Contrairement aux autres continents, on n'y découvrit pas de cultures évoluées disparues comme les Incas en Amérique du Sud ou les Monomotapa au Zimbabwe, mais simplement des formations naturelles étranges. Mais ne *semblent*-elles pas seulement naturelles ? Un lieu sur la côte ouest du continent australien est particulièrement remarquable, et fascine le visiteur tout autant qu'il lui inspire un profond respect, un endroit qu'on croirait appartenir à une autre planète. Dans le paysage désertique de dunes du désert des Pinacles, sur la Swan Coastal Plain, des centaines de colonnes de pierre coniques se dressent vers le ciel, atteignant parfois jusqu'à cinq mètres de haut. Elles ressemblent à des doigts menaçants, à un mémorial pour les dieux, ou à des pierres tombales d'une race disparue et dont l'existence est depuis longtemps oubliée.

Ces formations rocheuses, connues sous le nom de Pinacles en Australie, s'étendent sur une surface de quatre kilomètres carrés dans le système dunaire de Spearwood, qui fait partie du parc national de Nambung en Australie occidentale, une réserve naturelle fondée en 1968. Le parc se trouve dans un système de dunes de sable qui se divise en trois parties, marquant les rivages successifs de l'Océan Indien.

La ligne la plus proche de l'eau est formée par les dunes mouvantes de Quindalup. Elles sont constituées de sable blanc riche en calcaire et sont entourées de bruyères éparses. Plus à l'intérieur des terres suivent les dunes de Spearwood. Leur sable plus brun se superpose à d'anciennes crêtes de dunes solidifiées d'un temps plus ancien. Le troisième système, également le plus ancien, est formé par les Bassendean Woodlands riches en silice, où poussent des arbustes et une sorte de petit eucalyptus.

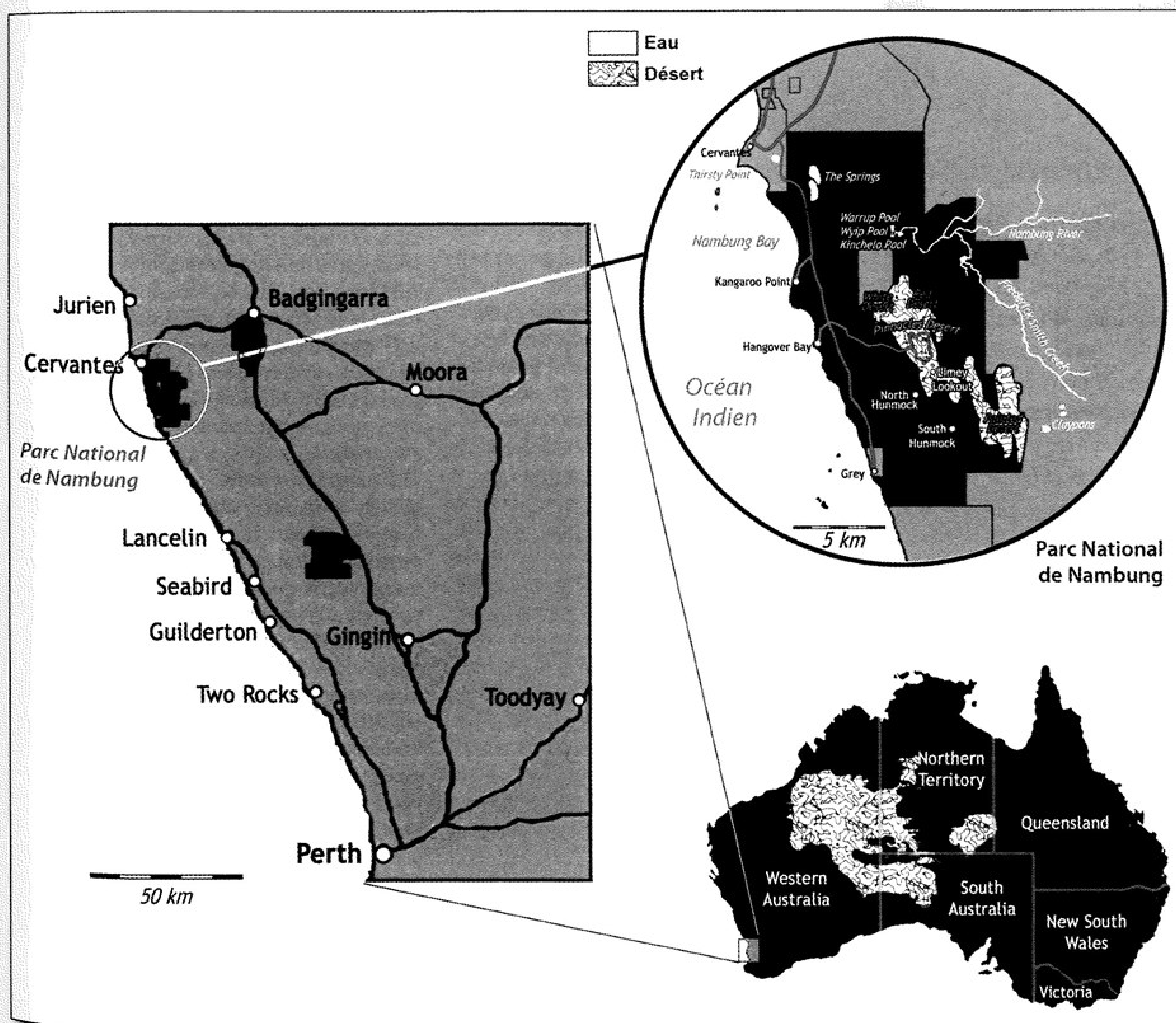
Dans cette immense réserve naturelle, il existe de nombreux oiseaux et reptiles parfois rares. La végétation est rase et pousse sous forme de buissons denses à certains endroits. La région n'est pas facile à explorer en raison de sa topographie. Sans tout-terrain, il est impossible

d'aller loin, sauf si l'on se décide pour la marche à pied. En effet, une piste de sable de quatre kilomètres s'enfonce dans la zone et permet d'atteindre le Pinacles Lookout, un joli point de vue en hauteur sur les piliers (qui projettent des ombres bizarres lorsque le soleil s'approche de l'horizon à son coucher). Si le parc national n'est praticable depuis le sud qu'avec un véhicule tout-terrain, la route du nord de Cervantes à Nambung est bien plus carrossable. De là, on peut facilement atteindre les aires de pique-nique à proximité de Kangaroo Point et les plages de baignade de Hangover Bay. La route du sud passe par le petit village de pêcheurs de Lancelin, dont les mille habitants à peine vivaient principalement de la pêche avant l'arrivée des touristes. Aujourd'hui, Lancelin est non seulement un but d'excursion apprécié par les visiteurs de passage, mais aussi un lieu prisé par les habitants de Perth pour le week-end. Les résidents des innombrables maisons de vacances et secondaires multiplient régulièrement par quatre la population de ce petit village de pêcheurs.

D'après les connaissances actuelles de la science reconnue par tous, les Pinacles sont des concrétions rocheuses naturelles datant d'il y a cinq cent mille à cinquante mille ans. Dans la partie centrale des trois systèmes dunaires, les colonnes de calcaire dominent, formées des plantes qui se sont enracinées dans le sable quartzique sur des millénaires. La flore de jadis dans les dunes de Spearwood plongea très profondément dans la terre à la recherche d'eau et s'infiltra dans du calcaire plus ancien et plus solide sous le sable. La croute de calcaire dure fut brisée et par réaction chimique, la matière se durcit de façon extrême dans les racines.

La dune mouvante riche en quartz avance d'environ deux mètres et demi par an et découvre la couche de calcaire qui se trouve en dessous. La couche fut creusée petit à petit par l'érosion, jusqu'à ce que seules les colonnes durcies et leurs racines demeurent. La plupart des vestiges de végétation sont depuis longtemps décomposés et ont disparu avec le reste des pierres, bien que l'on puisse reconnaître des traces de flore sur certains des Pinacles. En particulier là où les racines souterraines ont été totalement enfermées dans le calcaire durci, il est possible de découvrir des racines fossilisées impossibles à séparer de la pierre.

Il est intéressant de constater que les Pinacles furent toujours et encore enterrés sous le sable au cours du temps pour être à nouveau mis au





« Après des semaines de mer, la terre apparait à l'horizon. Le capitaine hollandais Willem Janszoon suit la côte pendant quelques jours jusqu'à ce que les bruits des tambours attirent les marins vers la terre. Douze hommes rament jusqu'à la côte boueuse et se frayent un passage dans la forêt vierge jusqu'à atteindre une clairière. Les tambours se taisent. Avant que les hommes aient pu préparer leurs mousquets, huit d'entre eux sont déjà morts ou mourants et les quatre autres s'enfuient vers le bateau pour sauver leur peau. »

Dirk Schäfer à propos de la découverte de l'Australie, *Süddeutsche Zeitung*, 15 juillet 2006

jour. On trouva ainsi des artéfacts d'Aborigènes remontant à environ six mille ans, ce qui permet de conclure que ce peuple avait colonisé la région du désert des Pinacles à cette époque. Cependant, il ne s'attarda pas dans ce lieu et savait sans aucun doute exactement pourquoi.
Les Aborigènes arrivèrent sur le continent australien il y a environ cinquante mille ans et se dispersèrent partout, et pas seulement dans les déserts comme on le pensa souvent par le passé. Chacun de ces peuples semi-nomades possédait une région délimitée pour la chasse et plus rarement pour la culture. Les membres des autres peuples ne pouvaient y entrer sans autorisation. Chaque peuple comprenait des groupes migrants de vingt à trente personnes, qui vivaient de la chasse des animaux locaux. Ils développèrent en conséquence des techniques de chasse perfectionnées, comme par exemple le Woomera, un propulseur augmentant la force et la portée d'un javelot, ou le boomerang de chasse (ne revenant cependant pas au lanceur).

Chez les Aborigènes, la structure clanique dominait. Le concept de famille était bien plus étendu que dans les cultures occidentales car les sœurs de la mère étaient également désignées comme « mère » (et les frères du père comme « père »), ce qui impliquait un lien plus fort à l'intérieur de la famille. Le peuple était divisé en plusieurs groupes avec des missions et des droits spécifiques.
La religion de la nature et les rituels des Aborigènes sont très anciens et furent apportés avec la migration des peuples. L'élément central de la religion est le temps du rêve, un passé à demi mythique dans lequel les dieux évoluaient sur Terre et formaient la terre ainsi que les vivants. Ce temps du rêve est cependant lié avec le présent par le biais des descendants actuels vivants, et c'est pourquoi tout ce qui vit, ainsi que la terre elle-même, sont considérés comme sacrés. Les êtres du temps du rêve peuvent être observés dans de nombreuses peintures rupestres par lesquelles les Aborigènes transmettent cette connaissance du passé de génération en génération car ils ne connaissent pas l'écriture. La transmission des mythes s'effectue de plus par des chants accompagnés de didgeridoo et de clap sticks.
Cependant, après avoir dominé le pays pendant des millénaires, l'ère des Aborigènes prit abruptement fin ; c'en fut fini du rêve de vie dans le monde créé dans le temps du rêve. Le jour qui sonna le glas de leur existence fut celui où l'homme blanc posa pour la première fois le pied sur le sol australien.

Le continent australien fut découvert au début du XVIIe siècle par les marins hollandais Willem Janszoon et Dirk Hartog, mais l'honneur de la découverte des Pinacles revient cependant à l'Anglais William Dampier. Alors qu'il fait voile en 1699 au large de l'Australie occidentale, ses hommes aperçoivent les étranges concrétions rocheuses sur terre. L'excitation est à son comble sur le pont et plus tard, Dampier relate dans son journal « un amer qui offre une ressemblance à une petite ville, non loin de la côte, à l'intérieur des terres. » En raison des récifs traîtres, Dampier ne s'aventure pas plus près pour explorer plus en détails ces formations bizarres.
De même, le lieutenant Grey et son équipage doivent être arrivés par le champ de colonnes en cheminant à pied en direction de Perth en 1839, après une avarie près de Kalbarri (une section du fleuve Nambung a été baptisée du nom de Frederick Smith, qui a participé à cette expédition et a péri dans les environs). Il a cependant fallu attendre le major Logue pour consigner sa découverte, lorsqu'il entreprit en 1849 une battue avec des fermiers à la recherche de bétail qui s'était échappé.
À cette époque, l'Australie appartenait déjà officiellement depuis longtemps à la couronne britannique ; c'est en 1770 que James Cook avait signifié la revendication de l'empire sur le nouveau continent du sud. Les côtes du pays avaient déjà été cartographiées en intégralité par les voyages de Willem Janszoon et d'Abel Tasman, ainsi que par la première circumnavigation de Matthew Flinders vers 1800. Néanmoins, l'intérieur du continent resta inexploré pendant longtemps.
Blaxland entreprit en 1813-1815 la première grande expédition sur la côte sud de l'Australie

par voie de terre entre Adelaïde et Perth. Peu à peu, d'autres pionniers, arpenteurs et aventuriers le suivirent ; ils s'enfoncèrent de plus en plus vers l'intérieur des terres et découvrirent une nature inhospitalière. En 1845, l'Allemand Ludwig Leichhardt décida de traverser le continent et foula de nombreux lieux sacrés des Aborigènes qu'il ne considéra absolument pas comme tels. Il dut mettre un terme à cette première tentative et rejoignit à grand-peine la côte civilisée. Il fit une seconde tentative avec de nombreux compagnons, quelques Aborigènes comme guides et des kilos de farine, de thé, de sel et de tabac en réserve. De plus, il transporta de la viande de bœuf séchée, emmena quarante-neuf bœufs, et vingt ânes portaient des instruments de mesure, des tentes, des armes, de la poudre et du plomb. L'expédition laissa derrière elle des signes de son passage sur le voyage depuis Brisbane vers la côte nord, qu'elle ne devait jamais atteindre. Certaines marques et traces de l'expédition furent retrouvées des années plus tard, mais Leichhardt et la plus grande partie de ses accompagnateurs et de son matériel avaient disparu à jamais. Une influence malveillante des Pinacles, source de violence, aurait-elle joué un rôle ?

Les Aborigènes de la côte ouest racontent une ancienne histoire concernant l'origine des concrétions rocheuses. Il s'agit d'une querelle des Yuarts, qui avaient été défiés par un peuple ennemi. Alors que les Yuarts se retrouvaient contraints à regarder leurs ennemis abattre les animaux de leur territoire, ils accomplirent un rituel comprenant des danses et des chants, en demandant de l'aide aux dieux du temps du rêve. Il s'ensuivit un grand combat entre les deux peuples ; les Yuarts vainquirent leurs adversaires qui durent prendre la fuite. Dans les années qui suivirent, des peuples de pillards des environs entrèrent dans la région des Yuarts qui, devenus entre-temps des guerriers très entraînés, sortaient toujours vainqueurs. Lorsque les dieux s'en rendirent compte, ils firent sortir du sol un rocher pour chaque adversaire tué par les Yuarts, mémorial de pierre de leur puissance. Aujourd'hui encore, les Aborigènes évitent ces piliers, car ils y voient des esprits pétrifiés soumis en permanence au vent du paysage découvert, et qui ne peuvent trouver le repos. Pour les Aborigènes, c'est une histoire étonnamment cruelle, et une histoire qui prouve que les Pinacles sont associés au meurtre. Les ancêtres l'ont rapidement constaté et ont depuis évité ce lieu. En effet, les Aborigènes disposent d'une grande compréhension du pays ; ils ont reconnu, ou tout du moins ressenti, les régions du continent avec lesquelles ils pouvaient vivre en harmonie ou qu'ils feraient mieux d'éviter, et celles auxquelles ils devaient le respect. Cette connaissance était étrangère à l'homme blanc qui, selon l'Aborigène James Barripang, « ne reçoit aucun rêve mais une autre voie ». L'apparence de cette autre voie s'est souvent dévoilée de façon effrayante au cours de l'histoire du pays.

Les colons blancs n'étaient pas assez intelligents pour échapper à l'imprécation de violence qui semblait émaner des Pinacles (ou pas disposés à le faire) et ce furent les autochtones qui en pâtirent le plus au début. Entre 1800 et 1830, les habitants de la Tasmanie, apparentés aux Aborigènes australiens, furent massacrés par milliers par les colons britanniques. Ce génocide entra dans l'histoire comme la « Guerre noire ». Le continent subit lui-aussi bon nombre d'effusions de sang : lors du massacre de Gippsland à Victoria entre 1840 et 1850, des centaines d'Aborigènes furent exterminés. La période entre 1890 et 1920 est connue par les autochtones comme le « Temps de la mort ». Dans la région de Kimberley, au nord-ouest de l'Australie, de nombreux Aborigènes furent violentés et massacrés, après que les peuples eurent détruit quelques sources, ou volé et tué des blancs en représailles à l'asservissement des Martus. L'origine de l'Australie comme bagne est souvent prétextée pour expliquer les débordements de violence, comme si un caractère de cruauté et de déchéance pouvait se perpétuer au fil des générations. Cependant, cette explication si simple suffit-elle pour expliquer la violence inouïe entre les enfants du temps du rêve et l'homme blanc ? Depuis les années 1930, la paix règne entre les peuples, mais la méfiance demeure et certains secrets seront toujours conservés par les Aborigènes.

Terra Nullius
Le territoire sans maître

Géologie et climat : Le cinquième continent a toujours été un outsider. Alors que l'Amérique était conquise au temps des grandes découvertes à la recherche d'or, l'Australie était une nation de marginaux, un bagne de Grande-Bretagne, et un pays qui se construisait seul à partir de rien.

« S'ils agissent au grand jour, les dommages sont moindres car ma cause et mes motifs sont justes et je suis en mesure de les convaincre de leur folie. Mais s'ils agissent dans l'ombre et sournoisement, ils sont en mesure de gangréner le camp entier et de contrecarrer mes plans. »

Ludwig Leichhardt concernant sa peur d'une mutinerie parmi ses hommes

Une expédition dans les profondeurs de l'Australie se termine souvent par la mort au cours du chemin



« L'Australie est solitaire et reculée, c'est le seul continent limité de l'hémisphère sud, et elle compte une faible [...] population (au total inférieure au district de police de Londres). L'Australie n'est en contact avec aucun autre continent et n'a encore rien montré de particulier. »

Knaurs Welt-Atlas, Berlin 1932 (Atlas Monde des éditions Knaur)

En raison de sa taille, environ trois mille sept cents kilomètres du nord au sud, et quatre mille d'ouest en est, les paysages et les climats du continent sont très variés. Alors qu'au nord on trouve des forêts tropicales et que les côtes est et sud-ouest possèdent un climat chaud et subtropical, l'intérieur du continent est constitué en grande partie de déserts inaccessibles dont le nom australien est devenu le symbole des étendues désertiques et de l'aventure : Outback.

Seuls le sud-est et la Tasmanie disposent d'un climat doux et tempéré. Il s'étend également là-bas le plus grand système fluvial d'Australie, constitué principalement par les fleuves Murray, Darling et Murrumbidgee. Pour le reste, le pays est pauvre en fleuves car les plus hautes montagnes se trouvent près de la côte, en particulier la Cordillère Australienne (Great Dividing Range) qui longe toute la côte orientale, depuis Queensland jusqu'à Victoria.

Pays & population : Seul un pourcentage quasi nul de la population peut encore faire remonter ses origines aux Aborigènes, les autochtones d'Australie ; plus de 90 % est de souche européenne (Britanniques, Irlandais et peuples des Balkans) et le reste vient d'Asie. La plupart des gens vivent dans les villes côtières, en particulier dans le sud et en Tasmanie, à forte densité de population. La langue dominante est l'anglais, ayant pris avec le temps une teinte australienne comme « Strine », la forme balbutiée d'« Australian », qui sonne aux oreilles étrangères aussi grossière que fleurie car peut être une insulte ou un surnom affectueux. Les minorités ethniques ont apporté leur langue maternelle (italien, chinois, vietnamien, grec, allemand, etc.) mais la langue des Aborigènes a presque disparu.

L'Australie est entre-temps devenue un pays sûr pour les voyages si on la compare avec l'Afrique du Sud ou certains pays de l'Amérique du Sud. Cependant, il est conseillé aux touristes de prendre des précautions en cas d'excursion dans l'intérieur des terres ou dans les zones peu peuplées, et de se renseigner sur ce qu'il faut emmener. Outre un véhicule tout-terrain, il est très important d'avoir assez d'eau potable. Les pneus de secours ne doivent pas non plus être oubliés car un véhicule à plat peut devenir très problématique, et même la dernière malchance qui puisse vous arriver. Une radio, un téléphone satellite, un récepteur GPS et au moins une bonne carte des lieux sont également importants, ce qui n'existait pas auparavant et qui rendait le continent encore plus dangereux pour les voyageurs des années 1920. La topographie de l'Australie est semblable à une cuvette plate surdimensionnée, ce qui explique l'absence de cours d'eau, de fleuves ou de ruisseaux à l'intérieur des terres et ainsi le peu d'eau potable. Il est très facile de se perdre si l'on sort des sentiers battus et il est indispensable de connaître quelques astuces pour se sortir seul des situations dangereuses.

Cependant, il n'y a pas que les conditions environnementales qui font de l'Australie un pays dans lequel la plus grande prudence est de vigueur. Les touristes itinérants disparaissent assez souvent, surtout lorsqu'ils veulent découvrir le continent seuls. Il n'est donc pas conseillé qu'aux femmes voyageant seules de ne pas faire de stop, et si possible de ne plus être seul sur la route quand vient l'obscurité.



Les laissés-pour-compte de la Grande Race

Rien n'est plus effroyable que la vérité derrière le voile de l'ignorance. Et les Européens sont bien connus pour la leur dans leur effort de propagation de leur propre culture en tant qu'unique salut dans ce monde. Alors que les Aborigènes disposent d'une connaissance intuitive bien plus profonde de la vraie nature des concrétions rocheuses du désert des Pinacles grâce au temps du rêve, les Européens et leurs descendants en sont totalement dépourvus.

Lors de la nuit des temps, bien avant que les ancêtres de l'Homo sapiens n'entrent sur la scène de l'évolution, des êtres coniques vivaient sur ce continent qui devait devenir un jour Terra australis, ou Terreur australis… Pendant longtemps, ils furent sous la domination d'une autre race puissante (les calmars volants) qui en faisait ses proies et se nourrissait d'eux. Cependant, lorsqu'une race étrangère trouva refuge sur Terre devant la destruction de leur propre monde, celle-ci prit le contrôle de la conscience des être coniques. L'association d'un corps terrestre et d'une conscience extraterrestre forma la Grande Race de Yith. Ainsi, la sombre existence des êtres coniques fut pour un temps terminée ; les Yithiens vainquirent les polypes volants et les enfermèrent dans des cavernes souterraines au-dessus desquelles ils bâtirent de gigantesques villes. Néanmoins, l'ère des Yithiens connut elle-aussi une fin. Alors que leur intellect fut déplacé au cours d'une autre projection transcendantale de l'esprit dans une race d'insecte lointaine et future, les corps des êtres coniques demeurèrent sur Terre, ainsi que les calmars volants aux aguets sous la surface, et cette « machine » de la Grande Race que les Aborigènes connaissent sous le nom de temps du rêve.

Lors de la projection d'esprit de la Grande Race, il y eu un incident en marge de leur sphère d'influence occidentale : l'association d'esprit de centaines de Yithiens fut interrompue, ce qui les renvoya violemment dans le corps des êtres coniques. Des centaines et des centaines d'entre eux se tenaient sur un plateau, comme des figurines d'étain, afin de passer dans l'esprit de leurs nouveaux hôtes. À présent, ils étaient paralysés, prisonniers d'un traumatisme mental. Les êtres coniques n'étaient pas (et ne seraient plus jamais) maîtres de leur propre corps, et les descendants de la Grande Race prisonniers en eux ne s'appartenaient plus. Immobilisme, paralysie éternelle ainsi que colère et folie sans borne en furent les conséquences. Les calmars volants, libérés de leur geôle par le cataclysme, fondirent alors sans encombre sur les êtres coniques, sans protection aucune maintenant que la Grande Race était partie, et les exterminèrent. Ils ignorèrent cependant leurs congénères figés à l'ouest du continent car ils les tinrent pour morts. Ainsi, non seulement le sable des siècles et des dunes mouvantes les recouvrit, mais le manteau de l'oubli en fit de même.



Ce n'est qu'au cours du temps qu'ils sortirent petit à petit du sable. Cependant, les corps des êtres coniques morts depuis longtemps avaient subi l'érosion dans leur tombeau de sable. Il n'est pas étonnant que les scientifiques découvrent aujourd'hui des restes de flore dans les colonnes du désert des Pinacles, car les êtres coniques n'étaient rien d'autre qu'un mélange animal et végétal. Rien de surprenant non plus que l'estimation de la période de création soit erronée, car ils se basaient sur des matières complètement différentes. Comment auraient-ils pu savoir ce qui se tenait devant eux ?!

Le temps suit son cours et les êtres coniques pétrifiés restent plantés sur le plateau du système dunaire de Spearwood. Bien que soumis aux ravages du temps, on peut encore reconnaître leur structure conique si l'on observe bien.

Ce qui est cependant étonnant, c'est que sur toute la zone que couvrent ces concrétions rocheuses imposantes et évocatrices, on ne trouve aucun indice qui pourrait laisser croire que ce fût jadis un lieu de culte des Aborigènes. Aucun dessin comme ceux d'Ayers Rock, aucune sculpture sur bois ou peinture sur le temps du rêve. En effet, de nombreux Aborigènes, et en particulier ceux qui sont toujours en relation avec les esprits du totem, en savent bien davantage sur ces colonnes de pierre.

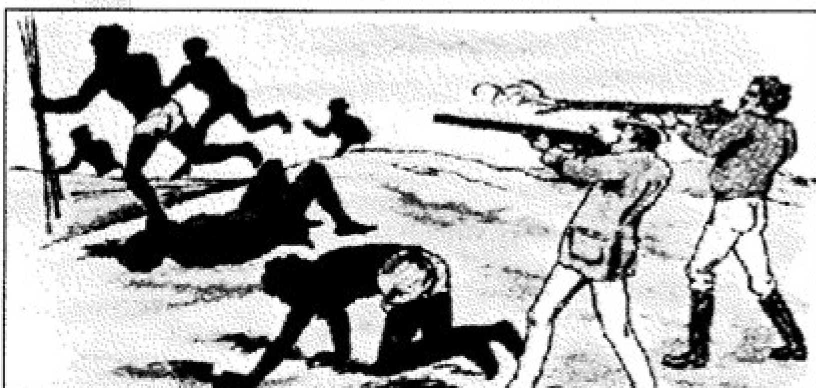
Lorsque le vent de l'Océan Indien souffle à l'intérieur des terres, on peut parfois entendre dans le désert des Pinacles une sorte de

« Il y a longtemps
Avant le capitaine Cook
Nous voyions Macassaner
Arriver avec Bärra
(le vent du nord-ouest)
Repartir avec Bulunu
(le vent du sud-est). »

James Barripang, poète aborigène contemporain, 1994

Lithographie d'Alfred Scott Broad (1858-1929)





gémissement sourd, un glapissement qui ne semble pas seulement provenir des pierres, mais qui résonne également dans notre tête. Ce son appartient aux âmes tourmentées des derniers représentants de la Grande Race de Yith, ceux qui sont restés sur place, dont l'esprit est immortel et qui ne purent jamais se libérer du corps des êtres coniques paralysés. Dans leur prison solitaire, ils ont tous sombré dans la folie. Un grand nombre d'entre eux possède néanmoins encore la capacité de projeter brièvement leur esprit dans un autre corps, et il est donc possible de recevoir soudain de la visite si l'on s'arrête trop longtemps près des Pinacles, particulièrement au Lookout Point au coucher du soleil. La plupart du temps, ce ne sont que des voix ou des images, mais parfois, un Yithien parvient, en y consacrant ses dernières forces, à se libérer de sa prison et à se projeter dans un humain ou un autre hôte pour en prendre lentement le contrôle. La folie et la soif de tuer en sont les conséquences inéluctables.

Apparemment, certains Aborigènes connaissent un moyen d'inverser ce processus grâce à leur contact avec la machine du temps du rêve. Ainsi, des amis et des parents de chercheurs ou de touristes qui se comportent tout à coup de façon étrange peuvent les consulter. Cependant, en règle générale, cette aide est trop tardive ; le sujet tombe totalement sous l'emprise de son nouveau maître mental qui recherche une possibilité de rejoindre ses congénères, ce qui le conduit à la folie et souvent au suicide. La bataille de Pinjarra en 1834 pourrait également être attribuée à un tel évènement : un massacre des Aborigènes du peuple Pindjarup qui entraîna la mort de vingt à trente personnes et un grand nombre de blessés. Le commandement chez les Britanniques était assuré par le gouverneur capitaine James Stirling, mais la haine des colons qui avaient jusque-là vécu en paix avec les Aborigènes fut déclenchée par le cousin de Stirling, Frederick Irwin, qui nourrissait une aversion presque irrationnelle pour les autochtones. Il est possible qu'Irwin ait eu un contact avec les Pinacles à Nambung et qu'un Yithien libéré ait pris son contrôle et dirigé sa haine contre le peuple qui devinait le danger potentiel des piliers de pierre.

On peut supposer que certaines victimes/certains hôtes des Yithiens furent détruits à dessein par la machine secrète du temps des rêves car l'anormalité de la modification mentale de leurs anciens créateurs ne lui échappa pas. Certains touristes itinérants furent possédés par les esprits prisonniers et finalement assassinés brutalement par les assistants aux commandes du temps du rêve.

Le contact mental avec les âmes prisonnières des Pinacles entraîne chez les possédés une soif de sang effroyable et des actes d'une cruauté totalement irrationnelle. Le capitaine Irwin, qui donna l'ordre en 1830 aux colons armés d'attaquer un camp d'autochtones à proximité de Fremantle sur la côte occidentale, déclara qu'il avait saisi l'occasion de démontrer aux Aborigènes la supériorité des blancs, en agissant aussi brutalement que possible et avec tous les moyens disponibles, en représailles aux crimes commis. Angus McMillan, que l'on considéra plus tard comme un véritable ami des Aborigènes, qui s'occupait de leurs requêtes et les respectait, participa activement vers 1840, malgré sa conviction en totale opposition, au massacre de Gippsland à Victoria, lors duquel de nombreux autochtones perdirent la vie. La dénommée expédition La Grange de 1865, entreprise pour retrouver trois colons disparus, les découvrit finalement avec l'aide d'un guide Aborigène morts, écrasés et poignardés par des autochtones. Les participants de l'expédition, sous la conduite de Maitland Brown, se livrèrent alors à des exactions contre les Aborigènes vivant à proximité, ce qui se termina dans un bain de sang. Auparavant, Brown avait déjà écrit dans son journal : « Je suis convaincu qu'il ne sera pas nécessaire de faire des prisonniers lors de notre voyage. En effet, parmi ceux que nous pourrons rencontrer, les autochtones coupables, si nous les trouvons, nous attaqueront ou s'opposeront à nous, ce qui justifiera leur extermination. »

Aujourd'hui, alors qu'il reste peu d'Aborigènes, la violence se dirige surtout vers les blancs, en particulier vers ceux qui ne seront pas portés disparus aussitôt. Ainsi, Ivan Milat, dénommé le Backpacker Murderer (tueur de randonneur), qui assassina entre 1991 et 1993 sept personnes dans le sud-est de l'Australie, peut constituer un exemple des effets des Pinacles et des dangers pour les touristes itinérants qui visitent ces concrétions rocheuses. Tous ces exemples montrent de quoi les humains sont capables, mais cela sous-entend également que d'autres forces que l'affect personnel des humains sont peut-être responsables ici. Était-ce réellement Irwin qui voulait démontrer sa supériorité sur les Aborigènes ? Qu'est-ce qui entraîna le paisible McMillan à devenir un meurtrier ? Maitland Brown était-il déjà sous l'influence d'un pouvoir étranger lorsqu'il entreprit ses

actions cruelles ? Et qui sait, peut-être qu'Ivan Milat n'est pas réellement coupable, bien qu'il ait tenu dans sa main le couteau et fait usage de son arme…

Il est possible, même si cela n'est pas simple, de libérer un possédé de l'esprit étranger qui l'habite. Cela nécessite cependant un rite particulier : un exorciste chrétien qui veut renvoyer le diable prétendument présent avec de l'eau bénite et des psaumes échouera tout autant qu'un chaman d'Amérique.

L'homicide du corps de l'hôte n'endommage pas non plus directement le Yithien qui y réside, et le libère plus exactement du réceptacle qu'il s'était choisi. Sans entrave matérielle qui le lie à ce monde, il ne peut cependant pas exister longtemps et recherchera donc rapidement un nouveau sujet. Toute chose se trouvant à proximité peut être concernée, mais même si la folie a rendu les Yithiens presque aveugles au choix de leurs victimes, leur préférence va vers les êtres humains. On peut cependant observer que les Yithiens ont peu de chance de survivre si leur hôte s'éloigne de trop des Pinacles (ce qui signifie quitter le continent), car ils ont une forte relation spirituelle avec les concrétions rocheuses dans lesquelles ils étaient auparavant prisonniers.

Expulser le Yithien tout en maintenant l'hôte en vie est également possible, et peut-être que l'ami des autochtones Angus McMillan, ayant massacré les Aborigènes dans les années 1840, fut un premier candidat à survivre à un tel rituel. L'exorcisme peut être effectué dans n'importe quel lieu, mais il faut autant que possible éviter la proximité directe d'un site en lien avec le mythe car cela peut faire plus de mal que de bien. Au contraire, certains lieux sacrés pour les Aborigènes se sont révélés favorables comme Uluru (Ayers Rock) ou le massif de Kata Tjuta (Olgas). Le possédé est immobilisé (avec une camisole de force, des chaînes de prisonnier ou de la bande adhésive) puis le meneur du rituel ordonne au Yithien de quitter le corps. Réciter des extraits des *Manuscrits Pnakotiques* est particulièrement recommandé car ils s'inspirent manifestement directement de la connaissance de la Grande Race de jadis. Les assistants du rituel construisent entre-temps un mur symbolique en brique autour de l'hôte ; le but est de recréer les conditions exactes de sa captivité dans les Pinacles pour le pousser à quitter sa prétendue prison. Les membres du rituel vont, lors de l'exorcisme, jusqu'à emmurer totalement le possédé, un autre le met dans une baignoire remplie de ciment de laquelle le malheureux ne sera libéré qu'à la dernière minute, avant que la masse ne se solidifie. Les autochtones disposent certainement d'autres méthodes encore que l'homme blanc.

Une fois le Yithien assez torturé, la partie la plus délicate du rituel commence, car chaque participant est susceptible de devenir sa nouvelle victime à tout moment si la moindre imprudence est commise. Il est donc recommandé de préparer une victime dont la créature pourra s'emparer. Cela peut être n'importe quel animal (de préférence un animal d'origine australienne, qui semble posséder une affinité naturelle avec les Yithiens), mais on a parfois entendu parler d'humains instrumentalisés comme victimes et enfermés ensuite. Dans de très rares cas, un objet peut même servir de nouvelle « entrave », mais cela ne se produit cependant qu'avec des artéfacts particuliers aborigènes, confectionnés et conjurés spécialement pour le rituel concerné.



Des Aborigènes prisonniers
Victimes des Yithiens ?

L'histoire du cinquième continent se serait-elle déroulée plus paisiblement si les Pinacles n'avaient pas existé ? L'humain est également souvent « un loup pour l'homme » sans le contact spirituel avec les âmes des Yithiens qui ont sombré dans la folie. Il est cependant certain que l'aventurier déterminé qui déciderait de faire disparaître de la surface de la Terre à la dynamite les colonnes de pierre du désert des Pinacles ne serait pas du tout considéré par les braves rangers du parc national de Nambung comme un patriote.

Nouvelles du Temps du rêve

Pnakotus, la ville de la Grande Race en Australie

« Ils portent les traces d'une forte érosion, comme si cette partie du monde avait été submergée, puis avait émergé de nouveau après des temps considérables – tout cela depuis que ces pierres eurent été taillées et utilisées. C'est une affaire de centaines de milliers d'années – ou d'avantage, Dieu sait combien. Je préfère ne pas y penser. »

Extrait d'une lettre de Robert B. F. Mackenzies au professeur Nathaniel Wingate Peaslee, 18 mai 1934 (présente dans *Dans l'abîme du temps*, traduit par Jacques Papy et Simone Lamblin, titre original *The Shadow out of Time*, H.P Lovecraft)

Il y a environ sept cent cinquante millions d'années, une race de polypes à demi-matériels, les calmars volants, arriva sur Terre et érigea des villes cyclopéennes en basalte sombre dans l'actuelle Australie. À la même période, vivaient des êtres coniques étranges dans la région, créatures n'appartenant à aucune branche connue de l'évolution de la vie terrestre, à mi-chemin entre l'animal et le végétal. Les calmars volants s'en alimentaient et les dominaient. Lorsque les êtres de la Grande Race de Yith transférèrent leur conscience il y a quatre cents millions d'années dans le corps des créatures coniques lors d'une projection transcendantale de leur peuple, les calmars volants n'y étaient pas du tout préparés. Les Yithiens vainquirent les calmars volants dans une attaque surprise jamais égalée à ce jour, les bannirent dans de noirs caveaux et construisirent leurs villes par-dessus en tant que sceau protecteur.

Dans la zone de la plus grande ville d'autrefois des calmars géants, les Yithiens fondèrent Pnakotus, une métropole aux dimensions monstrueuses, dont les ruines souterraines ont été conservées jusqu'à ce jour et dissimulent toujours les vestiges encore intacts de la culture la plus développée que l'univers connaisse.

La Grande Race domina, après cette victoire sur les calmars volants, l'ensemble du continent de jadis, dont la forme était bien sûr complètement différente de maintenant. Ils construisirent divers postes avancés encerclant la métropole et possédant des fonctions militaires ou d'infrastructure. De larges routes rayonnaient depuis ces postes avancés et conduisaient à Pnakotus, le royaume préhistorique des Yithiens, dont la structure était dans une certaine mesure semblable à la Rome antique. La plupart de ces postes avancés devaient devenir au cours des millénaires des vestiges fusionnant avec la géologie de la région ou engloutis par la mer, comme par exemple le vaste port à proximité de la ville de Darwin. Un aventurier perspicace peut éventuellement découvrir des indices disséminés de la présence des Yithiens dans le Grand désert de Victoria, dans les grottes des MacDonnell Ranges, une chaîne de montagnes au centre de l'Australie, ou sur la côte ouest du continent.

La construction de la métropole Pnakotus a nécessité peu de temps en raison des acquis technologiques immenses de la Grande Race. Au cours des millénaires, la ville se modifia constamment de façon naturelle, fut agrandie, en partie détruite et transformée. Le grand défi pour les Yithiens était de protéger leur ville des bouleversements géologiques et de la maintenir en état. La ville fut également ravagée par les guerres, des conflits civils ainsi que des affrontements avec les Grands Anciens qui s'étaient installés en Antarctique dans les montagnes hallucinées.

Malgré tout cela, il existe assez de constantes dans la planification et la construction de la ville pour fournir une image très détaillée de ce à quoi elle ressemblait et ressemble encore en partie aujourd'hui, enfouie sous le Grand Désert de Sable australien. Les récits de Nathaniel Wingate Peaslee constituent la meilleure source des descriptions de Pnakotus ; en effet, celui-ci visita la ville dans le corps de l'un des êtres coniques il y a environ cent cin-



quante millions d'années, et la découvrit dans les années 1920 lors de fouilles (inconnues du public) entreprises en Australie.
La cité de la Grande Race se trouve selon Robert B. F. Mackenzie à 22° 3' 14" de latitude nord et 125° 0' 39" de longitude est. Sur ce point situé en plein milieu du désert, des blocs de granit, seuls témoins de la métropole à la surface, furent découverts en 1934 par l'ingénieur des mines Mackenzie et le docteur E. M. Boyle de Perth. Les vestiges affleurant de la ville ont été détruits depuis des éons, peut-être par les calmars volants, mais sans aucun doute par les ravages du temps. Cachée sous le sable du désert, enfouie parfois à des centaines de mètres, la ville s'étend sur un diamètre d'une douzaine de kilomètres. Alors que les premiers niveaux sont dévastés par les effondrements et la pénétration du sable, des accès bloqués par des décombres et des éboulis conduisent plus en profondeur, dans des parties encore bien conservées, qui semblent étranges et angoissantes pour les aventuriers humains.

L'architecture des Yithiens est uniforme et peu variée, mais impressionnante par ses dimensions. À quelques exceptions près, il y a peu de différences visibles entre les bâtiments : il s'agit presque uniquement de tours d'au moins trois cents mètres de haut, avec des bases carrées dont les côtés font la plupart du temps plus de cent cinquante mètres. Elles sont érigées avec des blocs de pierre ou de ciment d'environ 100 x 60 x 60 centimètres, maintenus entre eux par un mastic particulièrement dur. Tous les bâtiments disposent de colossales fenêtres rondes. Il n'y a pas d'escaliers dans la ville de la Grande Race, mais seulement de gigantesques plans inclinés de pierre de pentes diverses. Sur les parois à l'intérieur et à l'extérieur des tours, des hiéroglyphes et d'étranges signes aux courbes mathématiques sont gravés dans l'écriture curviligne des Yithiens qu'aucun humain ne peut certainement déchiffrer de nos jours. En outre, on trouve partout d'autres signes arrondis qui représentent assez souvent un bouton, et le sol est formé par de lourdes dalles octogonales.
Ces constructions à l'aspect plutôt stérile peuvent sembler de prime abord réellement monotones et tristes, mais ce jugement est fallacieux. En effet, l'esthétisme jouait un rôle prédominant chez la Grande Race. Ainsi, chaque tour disposait d'un jardin sur le toit et d'un deuxième en bas, que ce soit un lieu de travail ou un bâtiment privatif. Il n'y a pas deux tours de la même hauteur l'une à côté de l'autre, ce qui engendre une impression d'enchevêtrement et de fantaisie, renforcée par les innombrables parapets de pierre à festons et les ponts entre les tours. Des routes de trente mètres de large enjambent les gorges dans ces monts de tours, et des places de tailles variées offrent des points de rencontre et égayent le paysage. Certaines routes ont été construites sur pilotis pour en laisser passer d'autres en dessous et au-dessus. Pour celui qui n'appartient pas à la Grande Race, si cette description de Pnakotus à son apogée impressionne, ses dimensions et ses enchevêtrements sont aujourd'hui encore incomparables.


Descente dans les profondeurs

Certaines particularités architectoniques qui se démarquent des tours habituelles par des structures en coupole ou en pyramides pouvaient et peuvent servir au visiteur à s'orienter. Les tours cylindriques bizarres en blocs de basalte des calmars volants frappent en particulier, car ils dominent de loin tous les autres édifices ; les vestiges des adversaires de jadis restèrent probablement comme un souvenir exhortatif aux anciens ennemis. Les Yithiens étaient en effet conscients de leur infériorité et savaient que le bannissement des calmars dans les profondes grottes situées sous la ville n'avait été possible que grâce à leur attaque surprise. Les ouvertures dans les caveaux de la ville offraient les seuls accès aux profondeurs. Certaines d'entre elles furent scellées pour des raisons tactiques, et on installa sur les autres des trappes verrouillées par des bandes métalliques. Ces trappes étaient constamment gardées par des Yithiens armés. La peur du retour des calmars volants était alimentée par leur connaissance du futur ; ils savaient que ceux-ci se libèreraient un jour. Cette certitude se transforma au cours du temps en paranoïa


Délimitations des quartiers
Site de fouilles
1 Quartier administratif avec le palais des dirigeants
2 Archives centrales
3 Hall des esprits étrangers
4 La Porte
5 Complexe militaire
6 Quartier industriel et complexe industirel
7 Usines en fonction
8 Usines à l'arrêt
9 Usine des bâtons foudre

qui détermina de plus en plus la vie et la pensée des habitants de la ville, et influença ainsi leur culture.

Pnakotus comprend quatre quartiers attribués respectivement à une partie de la population. La limite entre ces quartiers n'est pas tangible et ils ne peuvent pas être différenciés par l'architecture, que ce soit par des murs ou autres oriflammes. Les délimitations n'existaient pas chez les Yithiens qui, malgré la répartition, se considéraient comme un seul peuple.

Au centre de la ville se trouve le quartier du gouvernement, dans lequel se situe le palais, une construction monumentale de plus d'un kilomètre de haut, faisant de lui le deuxième bâtiment le plus haut (construit par les Yithiens). Dans ce palais, il ne règne ni gouverneur ni dictateur, mais un comité composé de huit Yithiens, deux de chaque zone de la société. Seuls les citoyens ayant réussi au préalable de nombreux tests psychologiques étaient en droit de voter. Peaslee décrit la politique des Yithiens comme un socialisme fasciste, faisant penser au pays idéal de Platon. Les nouveau-nés malformés étaient tués et les plus hauts fonctionnaires exerçaient la fonction des meilleurs scientifiques. Le terme « scientifique » chez les Yithiens (ainsi que pour Platon, qui utilisait le mot « philosophe ») doit être pris au sens large et comprend la maîtrise des sciences naturelles, de l'esprit et de l'art.

Le bâtiment le plus haut et le plus important de Pnakotus est la tour qui contient les archives centrales dans ses catacombes. L'ensemble des connaissances de la Grande Race y est rassemblé. Certains savants supposent que le nom de Pnakotus ne signifie rien d'autre que la « ville des archives ». Les *Manuscrits Pnakotiques* auraient également un lien étroit avec ce lieu. La salle des esprits étrangers se trouve à proximité, et abrite les consciences kidnappées (comme celle de Peaslee) qui furent transférées dans les corps des êtres coniques au cours des temps. L'ensemble du complexe forme une unité car le contenu des archives centrales fut produit en grande partie par les esprits étrangers que les Yithiens capturèrent. Le confort dans lequel se trouvaient les étrangers dans cette partie de la ville était extraordinaire car ils étaient toujours considérés comme privilégiés par rapport aux membres de la race.

De l'autre côté du quartier du gouvernement, au sud-ouest du centre, se trouvent les bâtiments du commandement supérieur militaire ainsi que le complexe de prisons, dans lequel des prisonniers sont peut-être encore incarcérés. À proximité de ce complexe, il y a la centrale d'armes dans laquelle des bâtons foudre de toutes sortes et de toutes tailles sont développés, fabriqués et stockés. Non loin, les Yithiens ont érigé une énorme structure en coupole qu'ils nommaient tout simplement la « porte ». Cette construction d'un kilomètre de diamètre abritait tous les moyens de transport dont disposait la Grande Race. Chaque Yithien pouvait en emprunter un dans la salle principale du bâtiment. Ces véhicules étaient principalement à propulsion atomique et en forme de vaisseau, et fonçaient sur les larges routes à une vitesse ahurissante. La coupole comprenait également une rampe de lancement pour les vaisseaux spatiaux des Yithiens, des appareils titanesques, profilés et fermés, planant grâce à l'énergie électrique.

Dans les entrailles de la structure en coupole, on peut trouver une aile bien sécurisée avec en son centre un cercle de portes. Ces portes permettaient aux Yithiens de se déplacer dans le cosmos sur des distances considérables sans vaisseau spatial. Des instruments de navigation et des cartes de l'espace étaient intégrés dans la « porte ».

Si Pnakotus impressionne aujourd'hui encore dans sa forme délabrée, elle a dû être foudroyante à son apogée : les nombreux véhicules qui circulent sur les routes, les vaisseaux qui volent au-dessus du ciel brumeux, et les Yithiens qui soignent leurs jardins, arpentent les rues, communiquent avec excitation par cliquetis et grincement. En effet, les Yithiens jouissaient d'une grande liberté liée à la forte automatisation de la ville. Il y avait ainsi quatre centrales nucléaires dans des constructions en coupole d'un diamètre de six cents mètres. Dans deux d'entre elles pulse encore aujourd'hui de la lumière pourpre, énergie obtenue depuis d'autres dimensions. Des transformateurs, dont l'action et le fonctionnement restent un mystère pour la compréhension humaine, alimentent avec cette énergie de nombreux mécanismes étranges et insolites.

Les visiteurs considéraient Pnakotus comme une ville très développée et technologique. Les Yithiens connaissaient depuis des millions d'années déjà les ouvertures de porte automatiques et les sources lumineuses invisibles, pour ne mentionner que les éléments les plus communs. Bon nombre de leurs dispositifs sont cependant dangereux pour l'aventurier inattentif, comme par exemple les systèmes de sécurité aux conséquences catastrophiques ; de simples champs d'énergie qui n'étaient pas pris au sérieux par les Yithiens et qui peuvent également se transformer en piège mortel ; ou encore le système unique de conservation de la Grande Race (utilisé entre autres dans la prison), qui stoppait presque totalement les mouvements d'un organisme et peut devenir dangereux si l'on y introduit la main, car le système entraîne une congélation instantanée.

Le quartier industriel qui se chargeait de l'acquisition des matières premières et de leur transformation ne nécessitait qu'un entretien et un contrôle occasionnel par des Yithiens spécialisés car le complexe était très largement automatisé. Une partie de la nourriture était fabriquée automatiquement par des moyens synthétiques et la Grande Race se nourrissait de plus des substances végétales qu'elle faisait pousser dans les jardins. Ainsi, les Yithiens pouvaient se consacrer tout entiers à leurs passions : la recherche, la botanique et l'art.



Même si Pnakotus était gérée et dirigée de façon centralisée par le quartier du gouvernement au milieu de la ville, certaines institutions se privatisèrent au cours de l'existence de la cité longue de plusieurs centaines de millions d'années, et ne furent plus soumises à la gestion centrale. La recherche subit un profond changement dans sa structure et sa logistique, et bien que pendant l'ère de la Grande Race, de grands dispositifs de recherche existaient encore avec un échange intense entre les scientifiques yithiens, les expériences furent de plus en plus effectuées entre quatre murs. On peut par conséquent se demander si d'autres archives spécialisées n'ont pas vu le jour dans toute la ville, en marge de l'entrepôt central des connaissances. Il est probable que les Yithiens furent en comparaison quelque peu brouillons à la fin de leur civilisation terrestre, mais cela annonça la projection prompte de leur esprit dans le corps d'une race d'insectes avec laquelle ils disposeraient d'une conscience collective afin de pouvoir disposer des informations de tous leurs congénères.

Il en allait de même pour les musées et les galeries d'art présents partout dans la ville que pour les institutions de recherche (si tant est que l'on puisse nommer ainsi ces bâtiments et leur contenu). L'apogée de l'art yithien sur Terre date d'il y a environ trois cents millions d'année avant notre ère. Peu de traces demeurent aujourd'hui, ou celles-ci ne sont tout simplement pas considérées comme de l'art par l'esprit humain. L'art était l'occupation principale et la plus estimée des Yithiens et était même placé devant la recherche.

Les Yithiens ne vivaient pas seulement dans la métropole de Pnakotus en Australie, mais entretenaient également des villes et colonies dans d'autres parties du monde. Ils disposaient ainsi d'une base au nord de l'Angleterre, en Allemagne, dans l'Himalaya, dans le désert d'Arabie, au nord du Spitzberg dans l'Arctique, dans le réseau des cavernes calcaires largement inexplorées de Virginie occidentale, ainsi que sur la Lune. La fonction que ces lieux ont remplie et le but que poursuivait la Grande Race en les entretenant restent inconnus à ce jour. La plupart des postes avancés, dont celui situé sur la Lune, n'ont pas été construits selon cette structure de tours carrées, mais presque exclusivement sous forme de pyramides.

L'ère des Yithiens sur la Terre prit fin il y a environ cinquante millions d'années, lors de la libération des calmars volants. Ils fuirent dans le futur lors d'une nouvelle projection mentale dans le corps d'une race de coléoptère qui peuplerait la Terre après les humains, et la plupart des Yithiens s'échappèrent avec la certitude que les calmars volants s'éteindraient un jour. En attendant, les trappes des caveaux de Pnakotus sont ouvertes et les calmars libres. Ils ont reconstruit leurs tours de basalte immenses et cylindriques et remis sur pieds une métropole au moins aussi grande dans les entrailles de la Terre, sous la ville de la Grande Race. Néanmoins, cette ville est encore inconnue et attend d'être découverte par des aventuriers (suicidaires ?).

Le septième continent hier et aujourd'hui

Climat et végétation : La description la plus précise de l'environnement dans lequel évoluait la Grande Race de Yith provient de Peaslee. Le continent australien commença à se séparer de l'Antarctique et se déplaça du sud vers le nord-est, ce qui influença le climat au cours du temps. Peaslee décrit une jungle gigantesque et préhistorique avec des fougères immenses et des plantes grimpantes, ainsi que la présence de dinosaures. Le climat dans ce temps-là était extrêmement humide, les précipitations importantes et les températures généralement élevées. L'Australie d'alors peut être comparée avec les forêts tropicales actuelles de l'Afrique Centrale ou de l'Amérique du Sud. D'après Peaslee, le ciel était en permanence gris et brumeux. Il devait régner une atmosphère très lourde.

Comme chacun le sait, le climat se modifia sur le septième continent lorsque la désertification s'installa et que de grandes étendues se transformèrent en désert. De nos jours, l'Australie est constituée en majorité de déserts ou de steppes. Dans le nord du pays, on trouve de vastes surfaces de savanes sèches dans lesquelles poussent principalement des eucalyptus et des acacias. Plus on va vers la côte nord, plus l'environnement présente des forêts sèches tropicales dominées également par des troncs d'eucalyptus durs comme la pierre. Sur les deux « cornes » les plus au nord

du continent, on trouve au contraire de vraies forêts tropicales avec des zones marécageuses étendues. Ce paysage s'étend jusqu'à la côte orientale et à l'île de Tasmanie. Au niveau de la ville de Perth, sur la pointe sud-ouest de l'Australie, on peut aussi découvrir ce type de région. Pour des raisons climatiques, la colonisation du pays par les humains se concentra en particulier sur les côtes et il n'y a que peu de villes à l'intérieur des terres.

Dans les immenses déserts, les précipitations sont rares, atteignant seulement deux cent cinquante millimètres par an. Les saisons australiennes sont inversées par rapport à l'hémisphère nord. En janvier, les températures oscillent entre 20°C et plus de 30°C, alors que juillet est le mois le plus froid de l'année. Puisque l'Australie est encore proche de l'Antarctique, il n'est pas surprenant que dans le sud, aux environs de Melbourne et de Sydney, il fasse plus froid que dans le nord. En juillet, les températures de la Tasmanie sont comprises entre 0°C et 5°C ! Pas étonnant qu'on puisse se retrouver face à des manchots.

Autochtones et religion : L'Australie fut certainement colonisée par les Aborigènes il y a environ quarante mille ans, qui vivent jusqu'à aujourd'hui en groupes familiaux. Les Aborigènes furent classés officiellement par les autorités australiennes jusqu'au début du XXe siècle comme des animaux et chassés en tant que tels lors de sessions dominicales. Ce n'est que plus tard, une fois que la plupart des peuples furent exterminés et que leur culture ait gravement souffert, que leur statut d'être humain fut reconnu.

Les Aborigènes d'Australie croient en Alcheringa, le Temps du rêve, un monde invisible mais relié au monde matériel. Toute modification du monde réel a un impact sur Alcheringa. Dans certains lieux d'Australie, le lien entre notre monde et le Temps du rêve est particulièrement fort. Ce sont des endroits sacrés que les Aborigènes protègent et vénèrent. Si ces sites sont détruits, le peuple qui se sent lié à celui-ci l'est également. Le lien émotionnel entre les Aborigènes et leur religion est si fort que la perte de leur lieu sacré peut entraîner leur mort.

Les autochtones ont rassemblé des histoires et des chants concernant le Temps du rêve, servant de transmission orale topographique. Lorsqu'un Aborigène raconte par exemple l'histoire d'un lézard écrasé par une pierre, cette narration comprend tous les détails permettant de localiser la scène. De tels chants furent utilisés entre les peuples comme monnaie d'échange.

Le monde et le Temps du rêve furent créés par le Serpent arc-en-ciel venant du nord, qui donne autant qu'il reprend la vie. C'est la divinité centrale des Aborigènes, mais ceux-ci croient également en d'autres êtres mythiques. Il existe des dieux mineurs ainsi que des esprits totémiques qui vivent depuis le commencement du Temps du rêve dans ce monde invisible, et qui ont transféré leur esprit dans divers objets de la nature. Les esprits totémiques protègent certaines régions et y établissent des règles à suivre. En cas de violation de ces règles, la sentence de mort n'est pas rare chez les Aborigènes.

Lorsqu'un Aborigène meurt, son esprit sort de son corps. Celui-ci doit ensuite être rendu assez peu attirant pour éviter que l'esprit retourne dans le corps et ramène le mort à la vie. C'est pourquoi les cadavres sont décomposés par fumage ou en brisant tous les os ; de tels rites funéraires remontent à trente-deux mille ans chez les Aborigènes ! L'esprit d'un mort passe dans le Temps du rêve et y demeure quelques temps ; il attend d'entrer dans un nouveau corps pour ressusciter.

Les Aborigènes ne croient pas au hasard. Leur monde est un monde de sorcellerie et de magie. En cas d'accident, une sorcellerie en est la cause et l'auteur est recherché pour le punir en retour par envoûtement. Dans chaque peuple, il y a donc des utilisateurs puissants de la magie.

La jungle s'étendait jadis sur la région.





Alcheringa : une preuve de l'existence de la Grande Race de Yith

La Grande Race est connue pour ne pas être limitée aux lois de la physique. Grâce à leur capacité de projection mentale à travers les temps, ils apparaissent à n'importe quelle période de l'Histoire, et pas seulement humaine. Il existe des indices de la présence des Yithiens dans *Von unaussprechlichen Kulten*, de Friedrich Wilhelm von Junzt, dans *De Vermis Mysteriis* de Ludwig Prinn ainsi que, naturellement, dans le *Necronomicon* d'Abdul Alhazred. Dans ces ouvrages, non seulement le sujet de la Grande Race est abordé explicitement, mais il est indiqué qu'il a existé de tous temps, et qu'il existe encore des cultes soutenant les Yithiens et s'occupant des esprits de la Grande Race transférés dans des corps étrangers.

Peaslee déclare même dans son récit que toutes les légendes des prophètes proviendraient de contacts avec la Grande Race. On peut donc penser trouver des références aux Yithiens dans les textes chrétiens, musulmans ou bouddhistes. Leur habitude de construire des postes avancés en forme de pyramide suggère en outre que la technologie et la culture des Yithiens s'est glissée dans la nôtre, et que sa part est plus importante que ce que nous pensons.

La dernière grande projection mentale des Yithiens loin de la Terre était certes prévue mais fut effectuée sous une grande contrainte. Les Yithiens furent soumis à une grande pression par le retour des calmars volants, et en raison de la décentralisation géographique croissante de leur société, la logistique pour un transfert homogène était plus difficile qu'avant. Ces conditions défavorables contribuèrent certainement au fait que certains Yithiens restèrent contre leur gré sur le septième continent, emprisonnés dans leurs prisons de pierre (voir l'article p. 206). Il n'est pas inenvisageable que d'autres esprits yithiens flottant librement et à la recherche d'un ancrage puissent avoir vagabondé dans le plan astral en cherchant un réceptacle qui offrirait à un esprit un foyer comme aucun autre.

Les Yithiens avaient automatisé l'ensemble de leur industrie et n'avaient plus qu'à intervenir dans l'énorme complexe cybernétique. Ce complexe, cette machine, possédait un système assisté par ordinateur avec lequel les décisions étaient prises pour pouvoir parer à toute éventualité et assurer ainsi un effort réduit pour les Yithiens. D'après Norbert Wiener, le découvreur de la théorie de l'information moderne et de la cybernétique, on peut en conclure qu'un tel système fonctionnait de façon similaire à un cerveau, demeure idéale pour un esprit yithien errant. En raison de la menace posée par les calmars volants, la machine-cerveau des Yithiens remodela le continent en un gigantesque ordinateur analogique dont le logiciel se nomme Temps du rêve ou Alcheringa.

Chaque pierre, chaque buisson, chaque arbre est en relation avec un schéma contenant des informations métaphysiques pures. Si je

retourne une pierre, Alcheringa se modifie, ainsi que le fonctionnement du superordinateur que forme l'Australie. En raison des modifications constantes engendrées par la tectonique des plaques et l'intervention corruptrice du Serpent arc-en-ciel (alias Hastur), le Temps du rêve se transforma tant au cours des millénaires que son « esprit » ne peut plus être défini comme yithien.

Alcheringa poursuit encore son but de préparation du retour de la Grande Race dans son ancienne patrie. Ses yeux et ses oreilles sont les Aborigènes australiens, dont il assimile les esprits et les transfère dans de nouveaux corps pour obtenir des informations sur le monde. Par conséquent, le Temps du rêve est très lié aux Aborigènes et à leur vision de la vie. Les interfaces de communication entre les deux mondes sont les lieux sacrés des Aborigènes, et les esprits totémiques sont les porte-parole d'Alcheringa.

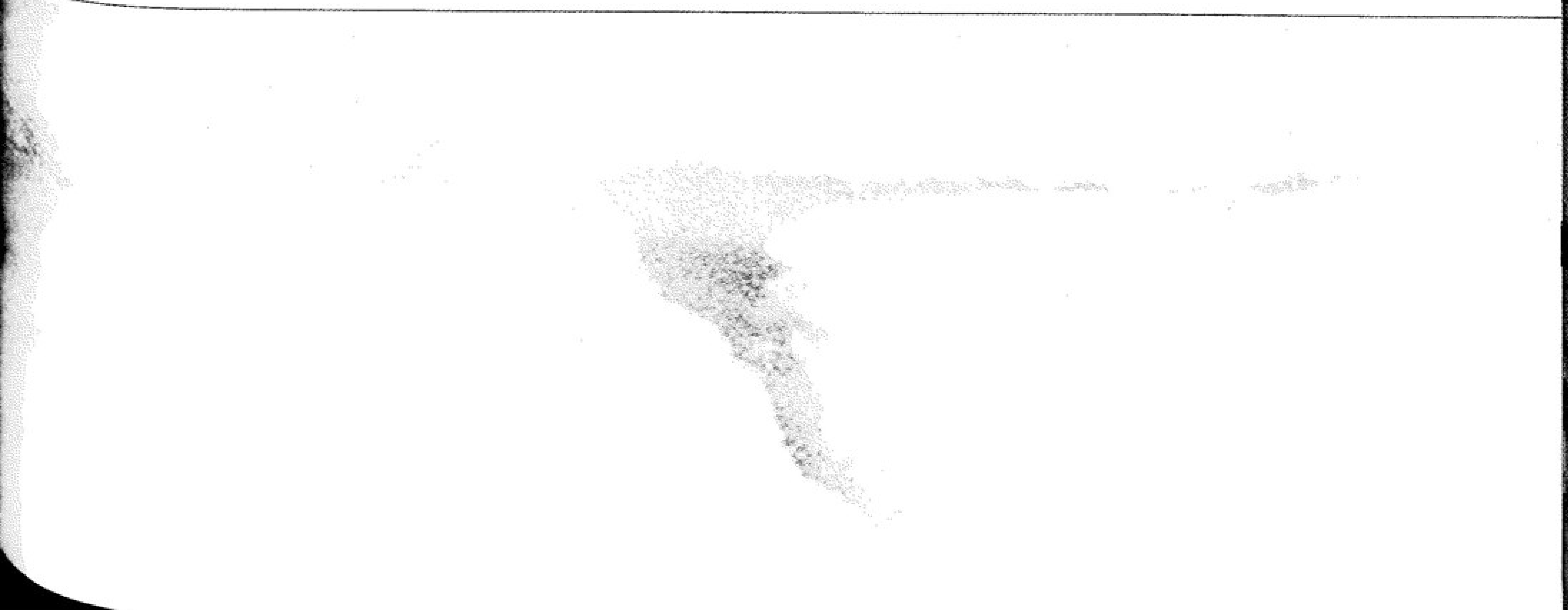
Les Aborigènes séparent explicitement la région de la ville de la Grande Race du reste de leur religion. Selon Peaslee, ils décrivent le lieu que Mackenzie et Boyle découvrirent comme l'endroit où de grandes huttes se trouvent profondément sous la terre, dans lesquelles des vents forts et cruels sont créés. Les autochtones évitent la région car Alcheringa a été corrompu par la présence des calmars volants et la menace qui en émane. Le polype, qui se définit par sa constitution semi-matérielle, s'imbrique dans l'espace métaphysique qu'emplit Alcheringa. Ainsi, là où ils règnent, le Temps du rêve ne peut pas exister. La ville de la Grande Race forme un trou dans le Temps du rêve et constitue un lieu maléfique, magique et mythique.

Alcheringa est presque l'Australie ; chaque pierre, chaque ruisseau est relié au Temps du rêve. Cet être du mythe cybernétique d'origine yithienne a par conséquent un certain pouvoir sur le continent, son environnement et ses catastrophes naturelles. On peut partir du principe qu'il se défendrait si des investigateurs par trop curieux tentaient de pénétrer ses secrets et de les dévoiler. Il frapperait par des moyens physiques et psychiques si des personnages ne se doutant de rien contrecarraient les préparatifs pour le retour des Yithiens. Cependant, Alcheringa est affaibli car la perception de la machine est très limitée en raison de la disparition des Aborigènes, décimés depuis le XIXe siècle. De plus, Alcheringa peut difficilement équilibrer les conséquences du réchauffement climatique, du trou d'ozone, de la pollution et des influences néfastes des êtres humains, le tout perverti par les calmars volants. L'existence du Temps du rêve est actuellement très menacée et une reprogrammation de l'ensemble du système serait nécessaire. Un aventurier insouciant pourrait éventuellement, de son plein gré ou non, sauver la machine. Néanmoins, un voyage dans la ville des entrailles de la Terre est dangereux, car les êtres coniques en stase ou les calmars volants libres ne sont pas les seuls aux aguets, prêts à se saisir des explorateurs imprudents ; la ville elle-même, avec sa technologie étrange et incompréhensible, est un piège. Que l'on considère Alcheringa en tant qu'adversaire ou entité neutre, les clés de la compréhension de cette grande machine se trouvent dans le cœur de la ville engloutie de la Grande Race, unique endroit qui pourra apporter une réponse aux multiples questions des personnages.

De nombreuses peintures rupestres des Aborigènes représentent les esprits totémiques.



L'Arctique



Perdus dans la glace polaire

L'Hyperborée légendaire

« Je suis aujourd'hui resté longtemps dehors dans l'air immobile et ai savouré le silence de la nuit polaire. Comme elles sont silencieuses et froides ces collines rocheuses jadis polies par les forces puissantes de la nature ! Rien ne bouge, même la mer reste de glace, la lune y scintille en pénétrant difficilement dans un voile de cristaux. Seule une force naturelle est à l'œuvre ; le froid qui travaille tranquillement et sans répit. Son but est la pétrification de l'ensemble de la nature. Lentement mais sûrement, les cristaux de glace se développent et figent les gouttes ruisselantes. »

Journal intime d'Alfred Lothar Wegener lors de sa première expédition au Groenland en 1906



Le Groenland (en danois *Grønland*), appelé ainsi par le Viking Eric le Rouge, est la grande île de l'ouest sur laquelle il arriva en l'an 982 avec quelques-uns de ses leudes, sur les traces de son ancêtre Gunnbjørn Úlfsson, après avoir été banni d'Islande. Le nom de « terre verte » avait été choisi par euphémisme, bien qu'autrefois il y eut de vastes plaines vertes, car entre 900 et 1200 après J.-C., la température moyenne était d'environ 1°C de plus qu'au XX[e] siècle. Au XX[e] siècle, seuls 10 à 15% du Groenland ne sont pas couverts par la glace. Personne ne peut s'imaginer que le climat de l'île était chaud et fertile, qu'elle était couverte de jungle et de forêts tropicales dans lesquelles des espèces animales exotiques comme des tigres à dents de sabre et autres dinosaures batifolaient ; qu'autrefois, il y a des millions d'années, le Groenland faisait partie d'un continent bien plus étendu, l'Hyperborée légendaire du nord. Eric le Rouge n'avait pas non plus imaginé qu'il bâtissait sa colonie sur les ruines d'une culture ancestrale.

L'historien de la Grèce antique Hérodote ayant vécu au V[e] siècle avant J.-C. mentionne déjà le pays légendaire d'Hyperborée. Il se trouvait dans le grand nord, bien plus haut que le pays des Scythes. Le dieu Apollon y passait ses hivers car le soleil y brillait constamment. Les héros Thésée, Persée et Héraclès visitèrent ce pays. Héraclès apporta de là-bas les oliviers en Grèce. Persée fut équipé par les Hyperboréens pour son combat imminent contre la Gorgone. Le magicien scythe et prêtre d'Apollon Abaris, ainsi que la déesse de la naissance Eileithyia, viendraient d'Hyperborée. Le poète et mage grec Aristéas de Proconnèse aurait, d'après Hérodote, visité les pays reculés des Scythes et des Issedons au nord de la Mer Noire. Dans son épopée *Les Arismapes*, il relate ce qu'il a appris par ces peuples concernant les habitants de pays encore plus éloignés : les Arismapes à un seul œil, les hippogriffes gardiens d'or, ainsi que le « vent du nord », Hyperboréens vivant en marge du monde. Malheureusement, seuls quelques fragments de cette épopée ont traversé les siècles sans encombre.

L'Âge hyborien

L'Âge hyborien ne doit pas être confondu avec l'Hyperborée mentionnée ici exclusivement. Cette expression est née de la plume de Robert E. Howard dans les histoires de *Conan le Barbare*. Howard fait commencer cette ère quelques temps après la disparition de l'Atlantide (Conan vécut environ dix mille ans avant J.-C.) et la situe géographiquement en Europe et en Afrique du Nord. C'est une époque archaïque marquée par les combats avec de nombreuses références à des cultures connues et à des noms mythologiques (il mentionne par exemple la Corinthie, ancienne Grèce, et place la cité d'or légendaire d'Ophir de la Bible en Italie), ce qui ne correspond pas du tout au monde du mythe de Cthulhu. D'après certains chercheurs du mythe, les royaumes hyboriens représentent une colonie fondée après le déclin de l'Hyperborée par les Hyperboréens qui avaient pris la fuite.

Le continent

Comme mentionné au début, l'Hyperborée était à son apogée un pays fertile et même presque tropical. Ses habitants, principalement des humains, se concentraient dans les quelques villes se trouvant surtout sur la côte. Le reste du continent était dominé par des forêts tropicales immenses et de nombreux êtres puissants venus des étoiles, en partie vénérés par les humains comme des dieux, mais en majorité craints. Leur magie et leur omniscience n'aidèrent pas les humains, car ils ne purent pas arrêter les glaciers qui déferlèrent finalement sur leur pays, conduisant l'Hyperborée à sa perte.

Le continent Hyperborée avait une forme similaire à celle d'une cale. Sur son extrémité fine se trouvait Polarion, aux vallées fertiles et aux routes commerciales vivantes. Polarion, qui se situait certainement près du pôle nord, se transforma en premier en un désert de glace, lorsque les glaciers ne purent plus être contenus. Les premiers colons humains s'établirent à Mhu Thulan, au sud-ouest de Polarion, lorsqu'ils arrivèrent en Hyperborée. Le royaume était divisé en de nombreuses provinces comme par exemple Iqqua ou bien Zabdamar (même nom porté par les monts séparant Polarion et Mhu Thulan), difficilement praticables et habitées par des pêcheurs primitifs. Mhu Thulan fut rapidement la nouvelle victime des glaciers qui avançaient du nord vers le sud. On suppose que le Groenland actuel correspond à cet endroit du royaume.

Le centre du continent fut acquis à la jungle étendue de Zesh. Pendant un temps, le royaume fut nommé Pharnath, probablement en raison du souverain Pharnavootra. Au sud de Zesh, se trouvaient plusieurs déserts et zones arides, avant que la région volcanique de Tscho Vulpanomi, avec le volcan redouté Achoravomas sur la côte sud, correspondant peut-être à l'Islande actuelle, n'achève le continent. Il fut alors entouré par de nombreuses îles plus petites.

Les montagnes d'Eiglophie, au sud, ressemblaient à de puissants murs de glace noirs et coupaient le continent d'ouest en est. Elles étaient parcourues par des myriades de tunnels dans lesquels les horribles Voormis s'étaient installés après avoir été chassés par les humains. Au centre de ces montagnes s'élevaient les quatre sommets du mont Voormithadreth, leur plus haut tertre (placé peut-être actuellement sous Dunwich). Son origine était volcanique, bien que l'un des Hyperboréens les plus connus, le magicien Eibon, déclarât qu'il était artificiel. Profondément enfouies sous le mont Voormithadreth, vivaient de nombreuses horreurs, dont Tsathoggua à la tête de crapaud et Atlach-Nacha le dieu araignée. On parle également d'autres ignominies comme par exemple du Dieu Extérieur Abhoth, qui aurait résidé dans la caverne grise et luisante d'Y'quaa, également la demeure supposée du mystérieux Ubbo-Sathla.

Les villes les plus importantes d'Hyperborée étaient Commorium et Uzuldaroum. Commorium servait déjà de capitale aux premiers habitants d'Hyperborée, les Voormis. À son apogée, Commorium était une ville puissante, avec des édifices de marbre et de granit, et des tours vertigineuses. Ses habitants percevaient des paiements tributaires d'Atlantide, de Mu, de Tscho Vulpanomi et de Mhu Thulan. Pendant l'année du ver rouge, lors de la domination de Loquamethro, le peuple s'enfuit de Commorium et fit d'Uzuldaroum sa nouvelle capitale. La raison de cette fuite était probablement une prophétie de la Devineresse Blanche de Polarion qui annonçait le déclin de la ville. D'après d'autres sources, les razzias permanentes du bandit Knygathin Zhaum, que les habitants de la ville ne purent pas maîtriser, en furent la raison. Une fois la ville abandonnée, la Progéniture informe de Tsathoggua fit peu à peu son entrée.

Après la fuite de Commorium, les habitants firent d'Uzuldaroum, à un peu plus d'un jour de voyage, leur capitale. Lorsque les glaciers se propagèrent en Hyperborée et la rendirent peu à peu inhabitable, la douce Uzuldaroum était le dernier endroit où l'on pouvait encore rencontrer des humains.

En voyageant à travers le pays, on pouvait découvrir une végétation diversifiée comme des upas persistants, des mandragores, des palmiers, toutes sortes de résineux, des fougères, des roseaux, des lys, des joncs, des fruits exotiques, des saules, des ignames, de la bruyère, des arbres aux haricots, des grenadiers, des plantes carnivores, des cactus des déserts et divers buissons. En plus de tout cela, les habitants cultivaient des plantes telles que le riz, les olives et les mangues.

La faune était elle aussi de la plus grande diversité : des élans, des ours, des mammouths, des serpents des arbres et des vipères, des chats sauvages, des aigles et des faucons, des chevaux sauvages, des buffles, des ânes,

« Comme tout le monde le sait, Commorium était jadis une capitale fastueuse avec de hautes tours, les couronnes marmoréennes d'Hyperborée. Entre-temps se développèrent néanmoins tant de légendes fausses et contradictoires concernant les causes de son abandon que moi, d'un grand âge et depuis longtemps en service dans les administrations, doit consigner tout cela pour éviter que la vérité ne tombe dans l'oubli. Et je veux faire cela même si j'atteste ainsi de mon échec et de ma défaillance dans l'exercice de mon devoir. »

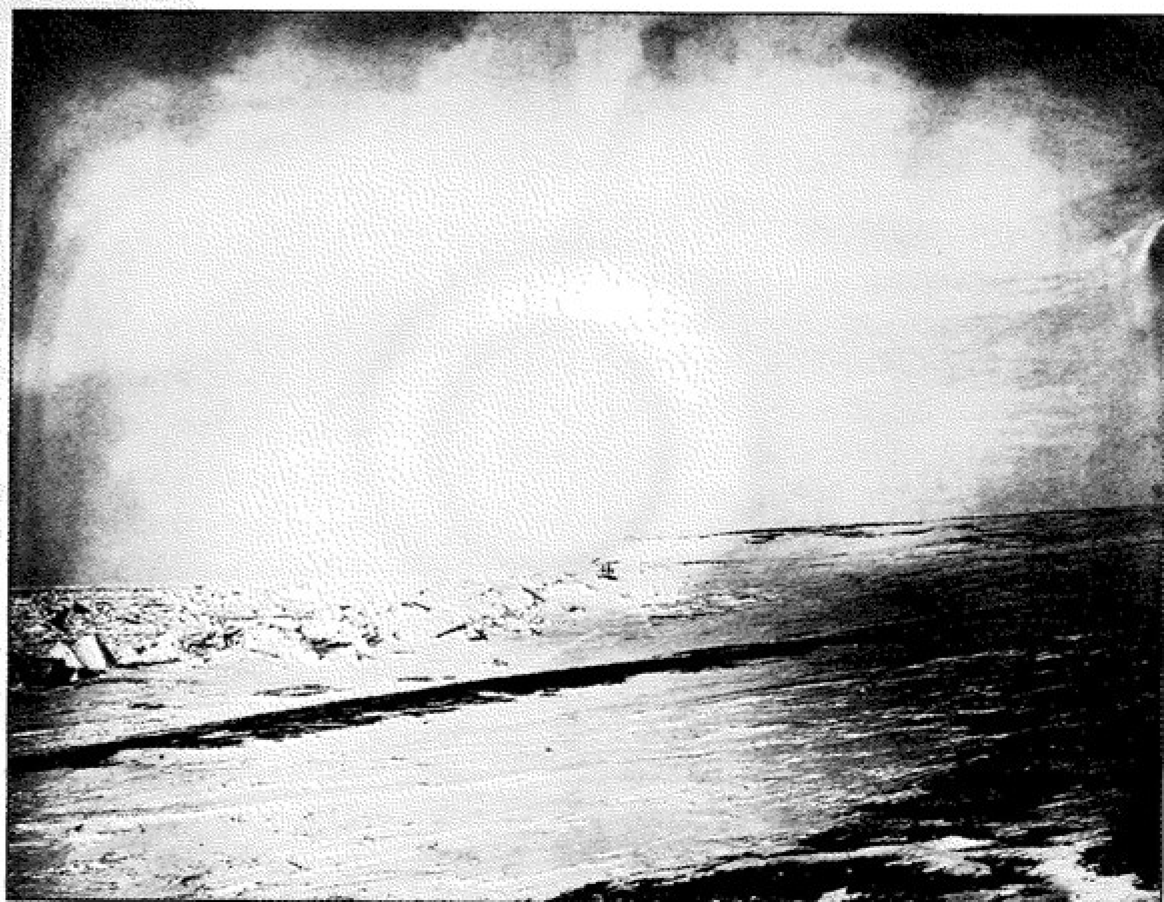
Clark Ashton Smith,
Le Témoignage d'Athammaus
(titre original : *The Testament of Athammaus*)

Les racines littéraires de l'Hyperborée

Les récits de référence concernant l'Hyperborée, qui fournissent une idée globale de la description donnée ici, proviennent de Clark Aston Smith (1893-1961), un ami épistolaire et écrivain collègue de H.P. Lovecraft. Les nouvelles suivantes sont considérées comme faisant partie du *Cycle d'Hyperborée* de Smith :

- *L'Histoire de Satampra Zeiros* (première parution en 1931, titre original : *The Tale of Satampra Zeiros*)
- *Le Témoignage d'Athammaus* (1932, titre original : *The Testament of Athammaus*)
- *Le Destin d'Avoosl Wuthoqquan* (1932, titre original : *The Weird of Avoosl Wuthoqquan*)
- *La Porte sur Saturne* (1932, titre original : *The Door to Saturn*)
- *The House of Haon-Dor* (1933) [Fragment]
- *Le Démon des Glaces* (1933, titre original : *The Ice-Demon*)
- *Ubbo-Sathla* (1933, titre original : *Ubbo-Sathla*)
- *Les Sept Sortilèges* (1934, titre original : *The Seven Geases*)
- *La Sibylle Blanche* (1935, titre original : *The White Sybil*)
- *La Venue du Ver Blanc* (1941, titre original : *The Coming of the White Worm*)
- Le *Vol des Trente-neuf Ceintures* (1958, titre original : *The Theft of the Thirty-Nine Girdles*)

La page Internet www.eldritchdark.com (en anglais) se consacrant à C.A. Smith et à son œuvre est à recommander. Vous y trouverez le résumé de toutes les nouvelles mentionnées ci-dessus et pourrez même en lire dans leur intégralité.



> *« Ces rumeurs disent qu'Eibon adora la divinité interdite Zhothaqquah, qui avait été vénérée bien avant l'arrivée des humains. Elles affirment de plus que la magie puissante d'Eibon provient de ce lien impie avec cette déité venue sur la Terre depuis un monde lointain alors que seul un marais fumant existait. »*
>
> C.A. Smith, *La porte sur Saturne*, 1932 (titre original : *The Door to Saturn)*

des renards noirs, des tigres à dents de sabre, des vampires, des paresseux géants, des mites et de nombreux oiseaux comme des canards et des faisans. Dans la mer, on trouvait des pieuvres, des morses et une grande variété de poissons. Des êtres encore plus exotiques peuplaient l'Hyperborée : des loups à fourrure bleue, les catoblépas aux griffes acérées, l'oiseau Huusim aux plumes gigantesques, les Voors vermiculaires et nains, toutes sortes de dinosaures, des espèces d'archæoptéryx nocturnes et à queue de lézard, d'énormes araignées de la jungle et des serpents des neiges, ainsi que des basiliques et des wyvernes.

Les Hyperboréens utilisaient des hiéroglyphes connus sous le nom de Tsath-yo. Leurs traductions donnent jusqu'ici des résultats peu convaincants et sont controversées parmi les experts. Ils vénéraient un panthéon de dieux pour la plupart inconnus, le plus important d'entre eux étant Yhoundeh, la déesse élan. Dans les histoires de ce pays, il existe tellement de références à Cthulhu (nommé « Kthulhu ») qu'un culte consacré à ce Grand Ancien a dû exister. Tsathoggua était le dieu presque oublié des Voormis, mais les temples à sa gloire tenaient toujours debout, et certains, dont Eibon, le prirent comme dieu protecteur (voir le paragraphe *Grands Anciens et Dieux vivant en Hyperborée*).

Les célèbres habitants d'Hyperborée

L'habitant le plus connu d'Hyperborée est certainement le puissant sorcier et prêtre de Tsathoggua, Eibon. Fils de l'archiviste Milaab, il naquit dans la ville d'Iqqua, à Mhu Thulan, l'année où les habitants de Commorium quittèrent leur ville. Les prêtres de la déesse élan Yhoundeh chassèrent la famille d'Eibon d'Iqqua. Devenu orphelin, il trouva refuge dans la tour à cinq étages en forme de pentagone du magicien Zylac, qui en fit son apprenti. Après la mort précoce de Zylac, Eibon voyagea dans tout le pays et sa notoriété prit de l'ampleur à chaque halte. Au bout d'un certain temps, il retourna à la tour de Zylac à Mhu Thulan et s'y installa. Il conclut un pacte avec le dieu crapaud Tsathoggua qui lui conféra une puissante magie en échange de sa vénération. On prête à Eibon, en plus de sa maîtrise de la magie, des talents de poète et de sculpteur.

Selon la légende, Eibon s'enfuit à l'âge de cent trente-deux ans par un portail magique sur la planète Cykranosh (Saturne) après que Morghi, prêtre de Yhoundeh, l'accusa d'hérésie. Cette porte aurait été mise à sa disposition par Tsathoggua lui-même. On dit qu'il fut ensuite vénéré comme un dieu sur Saturne. Son destin est inconnu, bien qu'il ait été affirmé à plusieurs reprises que son esprit vagabonde sur la Terre ou dans les Contrées du Rêve.

Le bandit Knygathin Zhaum était le fils d'un Voormi et de Sfatlicllp, un descendant direct du dieu crapaud Tsathoggua. Il terrorisa la ville de Commorium jusqu'à son arrestation. Son origine divine et l'élasticité remarquable de son corps rendirent impossible son exécution par les bourreaux d'Athammaus. Il continua donc à oppresser la ville jusqu'à la fuite de ses habitants. Knygathin Zhaum fondit une branche azathothienne parmi les Voormis d'Hyperborée.

Haon-Dor était un puissant sorcier préhumain. Il se montrait la plupart du temps dans une robe brune avec capuche qui laissait son visage dans l'ombre, mais sa silhouette serait celle d'un serpent à sonnettes de cinq mètres de long. Un jour, Haon-Dor avait jeté un œil sur les tablettes de pierre d'Ubbo-Sathla qui contiendraient les connaissances des Grands Anciens. Ce regard entraîna chez lui une crainte de la lumière et du ciel pour le restant de ses jours. Pour maîtriser sa phobie, il demeurait, entouré de milliers de compagnons vampiriques, dans les profondeurs du mont Voormithadreth. Il s'installa plus tard dans la colonie souterraine hyperboréenne de Krannoria. Lorsque celle-ci fut anéantie par Abhoth, il s'enfuit sur Saturne par le même portail qu'avait utilisé Eibon avant lui. À présent, il vit dans les Contrées du Rêve, où il conçoit certainement des plans pour rétablir son ancienne puissance dans notre monde.

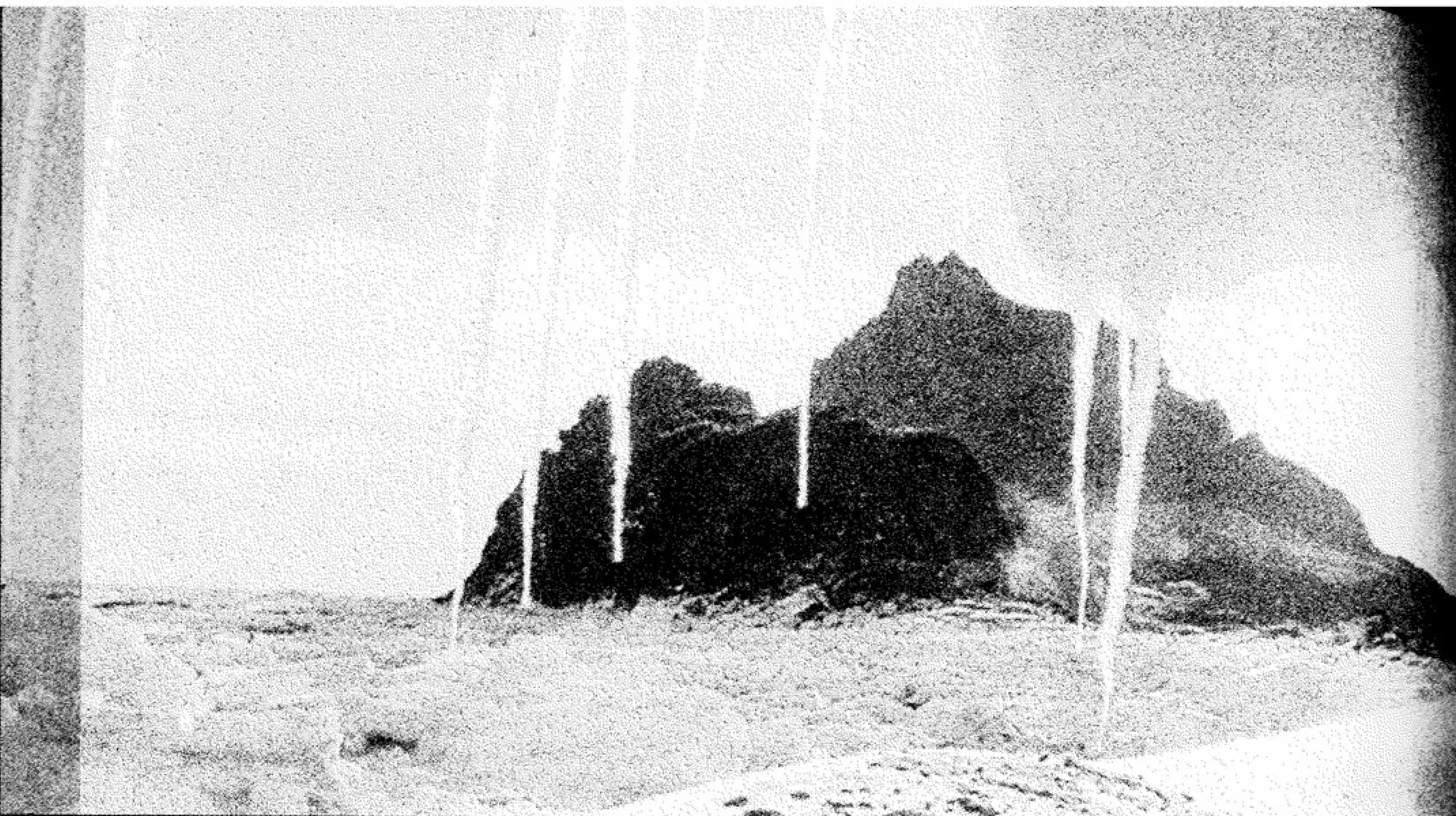
Comme Eibon le rapporte, Zon Mezzamalech était l'un des magiciens les plus puissants de son temps. Il aurait possédé un cristal spécial qui lui permettait de contempler des visions de l'espace et du temps. La tentative d'observer à la dérobée, à l'aide de ce cristal, les tablettes de pierre bien gardées d'Ubbo-Sathla contenant la connaissance des Grands Anciens causa sa perte, et il disparut sans laisser de traces.

Satampra Zeiros était un voleur de grande envergure d'Uzuldaroum, devenu une légende de son vivant déjà. Il commit cependant un jour l'erreur de vouloir piller la ville abandon-

Hyperborée



Glacier
Thulask
Mer d'Hyperborée
Polarion
Cerneoth
Atlantique
Mhu Thulan
Occon Zhai
Loqquan
Commorium
Iqqua
Mont
Voormithadreth
Uzuldarroum
Montagnes
d'Eiglophie
Tscho Vulpanomi



Sous la glace du Groenland se dissimulent peut-être encore certains secrets

Les parentés

Contrairement à H.P. Lovecraft, C.A. Smith se souciait grandement des relations familiales au sein de ses créations divines. Ainsi, surtout en ce qui concerne Tsathoggua, la ressemblance avec le panthéon des dieux classiques des légendes grecques est bien plus marquée que celle avec les dieux du mythe de Lovecraft. Tsathoggua est le « petit-fils » de Cxaxukluth (descendant lui-même d'Azathoth), dont les enfants furent son « père » Ghisguth et son « oncle » Hziulquoigmnzhah. Sa « mère » s'appelle Zstylzhemghi, « fille » de Ycnágnnisssz. Sa compagne est Shathak, avec laquelle il a eu un « fils », Zvilpogghua. La « fille » de Zvilpogghua, et ainsi la « petite-fille » de Tsathoggua, est Sfatlicllp. Celle-ci engendra avec un Voormi le bandit Knygathin Zhaum mentionné plus tôt et créa prétendument la Progéniture informe (elle-même en est peut-être une et vit en tant que telle aujourd'hui à N'kai).
Cxaxukluth et Hziulquoigmnzhah vivent sur des étoiles éloignées et la demeure des autres entités n'est pas connue.

née de Commorium. Face à la Progéniture informe de Tsathoggua qui y demeurait, il perdit sa main droite (plus chanceux que son compagnon Tirouv Ompallios, qui paya de sa vie cette entreprise osée).
Eremit Ezdagor, lui aussi un puissant sorcier, vivait sur le mont Voormithadreth et vénérait Tsathoggua à qui il offrait des victimes humaines qui s'égaraient dans la région.

Grands Anciens et dieux vivant en Hyperborée

Les Voormis vivaient en Hyperborée avant l'arrivée des premiers colons humains et vénéraient le Grand Ancien Tsathoggua à tête de crapaud (également connu sous le nom de Tsathoqquah, Zhothaqquah et Zoth-Aqqua), que les humains reconnurent tout d'abord comme leur dieu protecteur également. Ils adorèrent ensuite la déesse élan Yhoundeh et les adeptes de Tsathoggua furent pourchassés comme hérétiques.
Tsathoggua arriva sur Terre peu après la création de notre système solaire depuis Saturne, planète vers laquelle il permit plus tard la fuite à son serviteur humain Eibon. À son arrivée, il vécut quelques temps dans les sombres cavernes de N'kai, puis se dirigea vers l'Hyperborée où il s'installa sous le mont Voormithadreth. Ses volontés furent exécutées par ses serviteurs, sa Progéniture informe. Les Voormis érigèrent dans tout le pays de nombreux temples en obsidienne noire à la gloire de leur dieu, dans lesquels une engeance informe fit également son entrée. Tous ces temples ne furent pas découverts et détruits par les humains ; ainsi, les personnages de la campagne de Cthulhu *La Trace de Tsathoggua* ont la possibilité de trouver l'un de ces temples dans les déserts de glace du Groenland dans les années 1920. Alors que le nombre de ses adorateurs chute et que l'Hyperborée est envahie par la glace, Tsathoggua retourne à N'kai.

Après quelques temps, la majorité des humains en Hyperborée se détourna de Tsathoggua et se tourna vers la déesse élan Yhoundeh. Le culte naquit dans la province d'Iqqua, à Mhu Thulan, et se propagea peu à peu sur l'ensemble du continent. Les prêtres de Yhoundeh pourchassèrent sans merci les hérétiques, et en particulier les derniers adorateurs de Tsathoggua. Ils finirent même par prendre d'assaut la tour d'Eibon sous la conduite du grand-prêtre Morghi, ce qui le contraignit à fuir par un portail sur une lointaine planète. Cette pénible défaite contribua au regain du culte de Tsathoggua dans les derniers jours de l'Hyperborée. Certains chercheurs du mythe pensent que Yhoundeh est la compagne de Nyarlathotep.
Le Dieu Extérieur Abhoth est dénommé Source Inachevée car composé d'une masse informe gris-noir bouillonnant dans sa mare putride. Pendant l'ère hyperboréenne, il demeurait dans les cavernes d'Y'quaa, sous le mont Voormithadreth. Même en Hyperborée, peu d'humains le vénéraient. C'était le cas de la colonie sud de Krannoria, qui fut cependant dévastée par ce dieu impitoyable lorsque le magicien Haon-Dor s'y réfugia.
Le Grand Ancien Aphoom Zhah, qui serait un rejeton de la Flamme Vivante Cthugha, est appelé la Flamme Froide et gèle tout ce qu'il touche. Cette entité étrange arriva jadis sur la Terre depuis les étoiles et demeure à présent sous le mont Yarak, au pôle nord. Selon les *Manuscrits Pnakotiques*, les Grands

Anciens l'y auraient découverte et enfermée. Dans sa rage, Aphoom Zhah congela la terre autour de lui. La glace qui fut la perte de l'Hyperborée provient probablement de lui. Il serait le géniteur des Gnoph-Kehs que l'on rencontrait sur l'Hyperborée avant les Voormis.

Le Grand Ancien Atlach-Nacha, le dieu araignée, est arrivé de Saturne en même temps que Tsathoggua. À l'époque hyperboréenne, le Grand Ancien vivait dans une faille de la Terre, loin sous le mont Voormithadreth, où il tissait son immense toile.

Le Grand Ancien Rlim Shaikorth a l'apparence d'un gigantesque ver blanc. Sa tête présente une gueule énorme et deux orbites aveugles très rapprochées desquelles coulent du sang. Rlim Shaikorth erre dans sa citadelle de l'île en mouvement légendaire de Yikilth et transforme en glace les pays qui se trouvent sur son chemin. Seuls quelques sorciers, les Ylidheems, avaient obtenu de lui le pouvoir de résister à ce froid.

Comme le raconte Eibon, le Grand Ancien détruisit plusieurs des villes les plus prestigieuses d'Hyperborée. Un jour, Yikilth fondit, et on ne sait pas ce qu'il advint de Rlim Shaikorth. Il existe une théorie affirmant que Yikilth se reforma plus tard et que Rlim Shaikorth s'y trouve aujourd'hui. C'était certainement un serviteur d'Aphoom Zhah mentionné un peu plus haut.

Ubbo-Sathla est l'une des entités du mythe les plus mystérieuses car son origine, tout autant que sa nature, restent auréolées d'ombre. Pendant l'ère hyperboréenne, ce Grand Ancien aurait demeuré dans les cavernes de Y'quaa, sous le mont Voormithadreth. Il y gardait les tablettes de pierre contenant les connaissances des Grands Anciens que des sorciers intrépides tentaient sans cesse d'atteindre. Cependant, aucun d'entre eux n'y parvint.

Certains chercheurs du mythe pensent qu'Ubbo-Sathla et Abhoth ne forment qu'une seule et même entité. Les Voormis auraient vénéré Ubbo-Sathla et après leur extinction, les humains l'auraient rebaptisé sous le nom d'« Abhoth ». Néanmoins, il existe des rapports mentionnant la rencontre des deux déités.

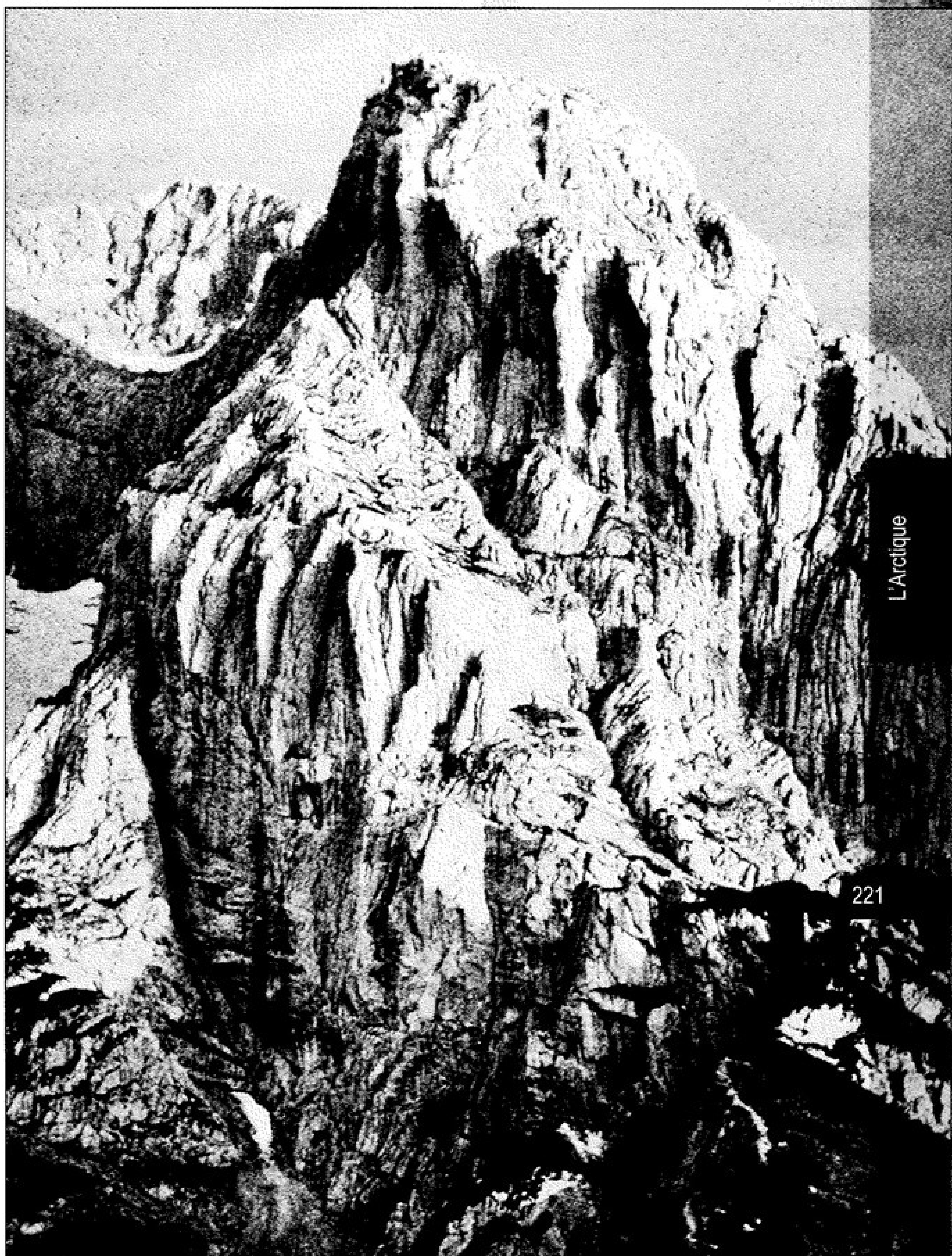
Les Voormis sont les pré-humains à fourrure de l'Hyperborée. Ils y vivaient bien avant les premiers humains et vénéraient Tsathoggua, dont le chamane Voorm, leur ancêtre, était le descendant direct. Selon une autre théorie, ils furent élevés comme race esclave par les hommes-serpents de Valusie. Ils profitèrent du déclin de leurs maîtres pour se libérer de leur joug et fuirent vers l'Hyperborée pour y vivre.

Ils bâtirent des villes de pierre et de gypse, semblables aux ouvrages des Indiens Pueblos, dépassant rarement trois étages. Leur civilisation survécut pendant des milliers d'années, mais l'arrivée des premiers humains sonna le glas de leur existence. Ils firent tout d'abord commerce avec les Voormis, mais plus tard, lorsque les humains commencèrent à coloniser la partie sud de l'île, ils amenèrent avec eux des idoles de Cthulhu et d'autres dieux inconnus des pré-humains. Puisque les prêtres de Cthulhu et de Tsathoggua étaient rivaux, et qu'ils se toisaient avec crainte et défiance, ils attisèrent la haine de leurs adeptes respectifs contre les autres. Cela se termina dans de violents affrontements dominés par les humains. Les Voormis rescapés s'enfuirent dans les montagnes et bravèrent toutes les tentatives d'éradication. Les humains victorieux construisirent leurs grandes villes sur les restes carbonisés des villages voormis.

Pendant des siècles, les Voormis survécurent dans des vallées de montagnes reculées ou sous le mont Voormithadreth, à qui ils ont donné leur nom, et continuèrent de vénérer leur dieu Tsathoggua. Pendant cette période, ils revinrent progressivement à l'état sauvage ; eux qui se tenaient debout marchaient à présent courbés et des griffes poussèrent sur leurs mains. Des connaissances qu'ils possédaient jadis, ils en oublièrent la plus grande partie, ainsi que la langue Tsath-Yo qu'ils avaient introduite en Hyperborée autrefois, et que les humains avaient reprise à leur compte. Ils ne communiquaient plus que par des sons proches de l'aboiement.

« Dans les ports hyperboréens, dans lesquels les navires marchands chargeaient et déchargeaient inlassablement leur cargaison, toute vie s'éteignit lorsque Rlim Shaikorth passa. Lorsque la lumière glauque fut partie, les rues et les môles se figèrent et les bateaux se balançaient dans l'eau, comme morts. Ses rayons s'étendirent dans l'intérieur des terres et apportèrent aux champs et aux jardins l'hiver arctique. Les forêts furent pétrifiées par la glace et tous les êtres se transformèrent en statues, telles du marbre. »

C.A. Smith, *La Venue du Ver blanc* (titre original : *The Coming of the White Worm*, 1941)



Rencontre avec un Voormi

Avec l'arrivée des glaciers, les Voormis furent chassés des montagnes et contraints d'aller vers le sud au climat plus favorable. Bien que bon nombre d'entre eux furent victimes des Hyperboréens, il y eut deux grandes vagues migratoires. Le premier groupe de Voormis fit route vers l'ouest par l'isthme à présent dégagé vers l'Amérique du Nord. Le second se dirigea vers l'est en se déplaçant lentement à travers l'Europe et s'installa dans l'Himalaya. Les deux colonies traversèrent les siècles jusqu'à nos jours ; en effet on raconte de nombreuses histoires et légendes autant à l'ouest qu'à l'est concernant les Sasquatchs et les Yétis.

Livres du mythe

Les Grands Anciens étaient, en Hyperborée, contemporains des sorciers puissants qui cherchaient à obtenir les connaissances interdites et qui réussissaient souvent. Il est donc à peine surprenant que dans les années 1920, des millénaires après la disparition de l'Hyperborée, de nombreux écrits de cette époque, faisant partie des plus puissants que le mythe connaisse, existent toujours. Le plus connu d'entre eux est le *Livre d'Eibon*. Le sorcier hyperboréen Eibon en serait vraiment l'auteur. Après avoir fui la Terre devant l'inquisition, son livre fut sauvé des ruines de sa tour par l'un de ses disciples. Lorsque l'Hyperborée disparut, il fut emporté par un culte secret et survécut au cours du temps.

Les *Parchemins de Pmom* furent écrits par Pmom, généalogiste et devin de premier plan d'Hyperborée. Ils contiennent les liens de parenté de Tsathoggua, entre autres, ainsi que de nombreux sorts de protection contre les esprits de glace du pôle. La lecture de ces manuscrits coûte 1D6/2D6 de perte de SAN, mais donne un +11% de gain en mythe.

Au zénith de leur culture, les Voormis retranscrivirent leurs connaissances sur les *Tablettes de Voormis*, des tablettes de pierre consultées par Eibon et Haon-Dor eux-mêmes. Les tablettes parlent d'Aphoom Zhah et des Pêcheurs du dehors, mais comme elles sont tenues pour disparues, leur contenu est dans une large mesure inconnu.

Un prêtre inconnu traduisit les *Fragments Pnakotiques* en hyperboréen. Un culte probablement lié à celui qui garda le *Livre d'Eibon* a pu sauver cette version lors de la disparition de l'Hyperborée.

À combien de sorciers Haon-Dor aurait prétendument laissé après sa mort son grimoire personnel, connu sous le nom de *Témoignage d'Haon-Dor* ? Si ce livre a existé, il a cependant disparu.

Objets particuliers

Des sorciers puissants et un peuple très développé apportent également de nombreux objets particuliers. L'un de ces artéfacts puissants est l'anneau d'Eibon. Il est constitué d'un métal inconnu rouge-or, est gravé d'un petit symbole et serti avec une grosse pierre précieuse pourpre. Lors de la dernière mention de cet objet, il se trouvait en la possession de la famille Le Chaudronnier en Averoigne/France.

L'anneau augmente, entre autres, le mana du porteur d'un, et améliore la probabilité de réussite de tous les sorciers de 20 % s'ils sont associés à Tsathoggua et à sa Progéniture.

La clef d'argent fut forgée par un magicien inconnu sur l'île d'Hyperborée. Elle possède la forme d'une clé d'environ quinze centimètres de long, avec une tête d'environ cinq centimètres de diamètre. Elle est en argent mat oxydé. Les hiéroglyphes gravés de chaque côté ne peuvent être associés à aucune langue connue. La clef d'argent peut emmener son propriétaire en tout lieu et temps si celui-ci connaît la formule, même dans les Contrées du Rêve en état éveillé. Elle a été vue pour la dernière fois en possession de Randolph Carter, peu de temps avant sa disparition soudaine en 1928.

Les humains d'Hyperborée utilisaient un appareil pour ouvrir une fenêtre dans la dimension parallèle de Deshe, les êtres vermiculaires d'autres mondes. L'enveloppe de la machine est un crâne humain qui ne peut pas être éliminé, à moins de détruire la machine. Lorsqu'elle est alimentée en énergie, la partie supérieure du crâne s'ouvre, des anses en métal émergent et se déplacent dans l'air selon un motif singulier. Des décharges d'énergie bleue forment un arc entre elles.

Histoire

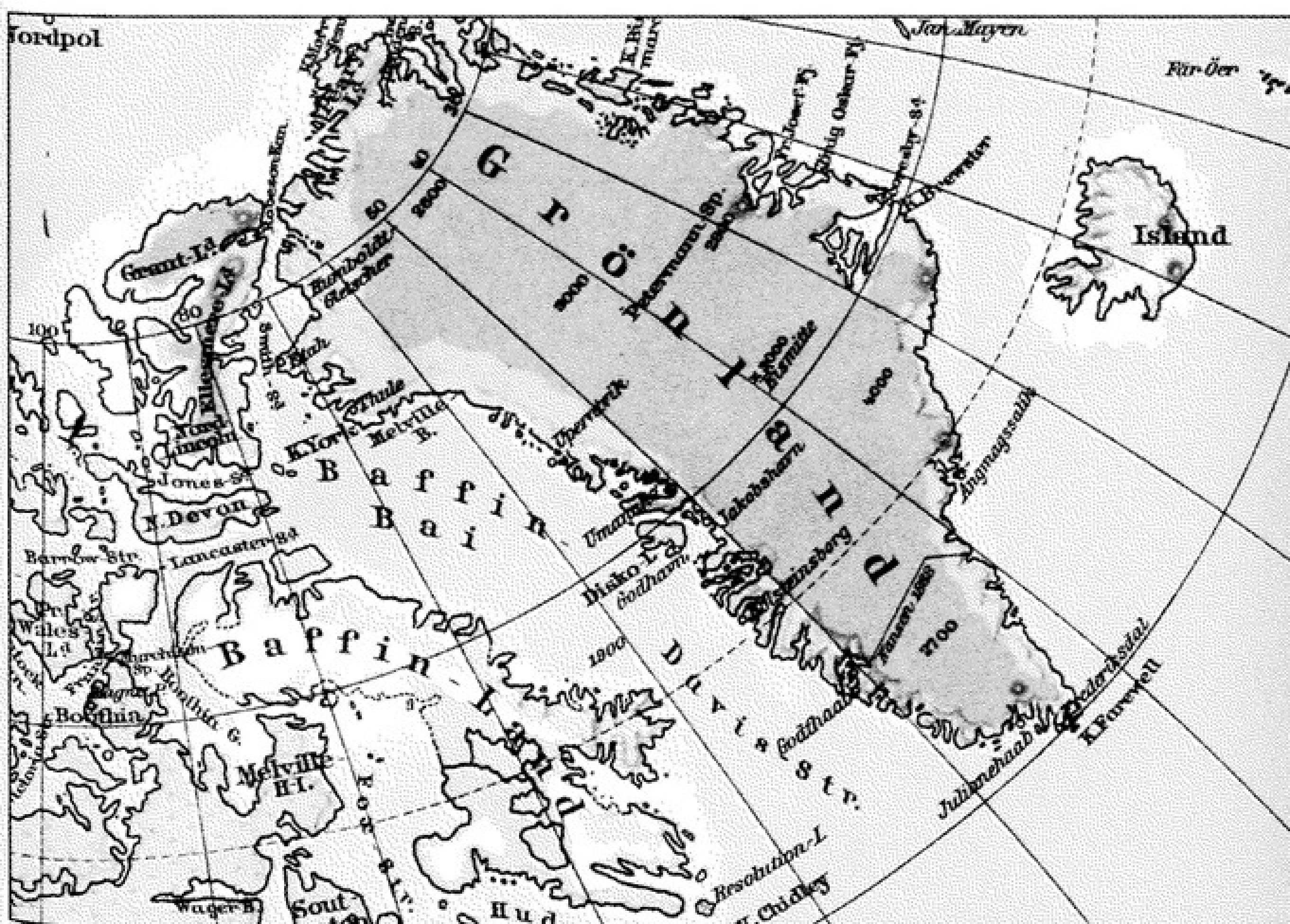
Le continent Hyperborée apparut il y a environ soixante-dix millions d'années. Il fallut cependant attendre des millions d'années pour qu'une civilisation s'y établisse. Les premiers habitants doués d'intelligence connus du pays furent les pré-humains à fourrure il y a trois millions d'années, les Voormis, qui vénéraient Tsathoggua. Le déclin de leur civilisation commença il y a environ 1,7 million d'années avec la première phase d'avancée des glaciers en Hyperborée. Les premiers colons humains rencontrèrent, il y a environ un million d'années, les Voormis qu'ils considérèrent comme un peuple nomade primitif et les repoussèrent sans difficulté jusque dans les montagnes. Ils accaparèrent ensuite les meilleures terres et fondirent leur propre civilisation hyperboréenne.

L'Hyperborée exista pendant de nombreux millénaires, mais le grand froid revint il y a environ sept cent cinquante mille ans et les glaciers s'étendirent par-delà les montagnes. Finalement, la glace recouvrit l'ensemble de l'île et mit ainsi fin à l'ère hyperboréenne.

On pense que les Hyperboréens avaient fondé de nombreuses colonies avant la fin de leur civilisation. Il y aurait eu une colonie particulièrement ancienne et florissante sur le « continent occidental », zone dans laquelle se trouve actuellement Dunwich, dans le Massachussetts. D'autres croient avoir trouvé en Écosse des vestiges de cette ancienne culture. L'une de ces colonies peut également expliquer le point de départ des légendes grecques. Une partie des connaissances de l'Hyperborée serait passée dans les écrits du grand-prêtre atlante Klarkashton et aurait été ainsi sauvée.

Hyperborée aujourd'hui : le Groenland

L'avancée inexorable de la glace éternelle sur l'Hyperborée détruisit toutes les cultures mais le pays survécut, même s'il prit une forme différente. Les chercheurs partent du principe que le Groenland, la plus grande île de la Terre (2 175 600 kilomètres carrés), est l'ancienne Hyperborée. L'île a subit au cours de l'histoire récente quelques changements de





Alfred Lothar Wegener

Météorologue, géophysicien et explorateur du Groenland, Wegener (1880-1930) était l'un des scientifiques allemands les plus connus des années 1920. Il est de nos jours surtout connu comme le père de la théorie de la dérive des continents. Cette théorie expliquait les formes géologiques de la croûte terrestre et en particulier la répartition des continents et des océans sur un principe reposant sur le mouvement horizontal des plaques continentales. Wegener partait d'une masse continentale ancestrale du nom de Pangée, qui se brisait en plaques depuis le Trias. Les continents ainsi créés s'éloignèrent alors les uns des autres. Bien que Wegener puisse appuyer sa théorie par de nombreux faits et observations, il fut confronté à un rejet unanime de la sphère scientifique car on se basait à l'époque sur des mouvements exclusivement verticaux des continents et océans stationnaires. Il fallut attendre 1960 pour que la théorie de Wegener fût confirmée par des résultats de recherches océanographiques.

Il entreprit au total quatre voyages au Groenland. Lors du quatrième, il décéda probablement d'un arrêt cardiaque dû au surmenage. Ce n'est que le 12 mai 1931 que sa tombe fut découverte, avec la mention de la date de sa mort, le 16 novembre 1930. Son accompagnateur groenlandais Rasmus Villumsen ne fut pas retrouvé et le journal de Wegener disparut avec lui.

climat extrêmes. Il y a encore mille ans de cela, un climat doux et agréable régnait ; au XXe siècle, seuls 16 % du territoire ne sont pas couverts par la glace.

Depuis lors, les habitants vivent de la pêche, de la chasse au phoque et de la capture d'animaux à fourrure, ainsi que de l'exportation de la cryolite depuis de XXe siècle. Dans les années 1920, le Groenland comptait environ quinze mille habitants, dont un faible pourcentage de purs Inuits (Esquimaux). Au XXIe siècle, le nombre d'habitants est passé à cinquante mille.

L'Histoire connue du Groenland commence au IXe siècle après J.-C. L'île est tout d'abord découverte vers 875 par le Viking norvégien Gunnbjørn. En 982, Eric le Rouge arrive sur l'île en passant par l'Islande. Vers la fin du Xe siècle, il fonde une colonie au sud de l'île, depuis laquelle son fils Leif Eriksson découvre la côte nord américaine. Sous Eric le Rouge, de nombreuses colonies vikings sont créées. Il est probable que les Inuits de ladite culture de Thulé se soient implantés à peu près au même moment sur la côte ouest. Au XIIIe siècle commença le contact et l'influence mutuelle des Norvégiens et des Inuits. En 1262, le Groenland fut sous domination norvégienne, ce qui dura jusqu'en 1380, lorsque l'union personnelle du Danemark et de la Norvège commença sous l'égide danoise. Au début du XVe siècle, toutes les colonies vikings furent abandonnées, certainement en raison d'une période de froid durable. Les glaciers avancèrent dans des régions peuplées et forcèrent les habitants à quitter leur domicile. Tout contact entre le Groenland et l'Europe s'interrompit. Ce n'est que lors de la recherche de la route maritime nord que l'île fut à nouveau examinée. Le marin anglais John Davis y posa le pied en 1585. Ses travaux et ceux des chercheurs anglais Henry Hudson et William Baffin contribuèrent à la connaissance de la côte ouest du Groenland.

Les bases de la domination moderne danoise furent posées en 1721 par le missionnaire Hans Egede lorsqu'il fonda sa mission à Godthåb (la capitale actuelle Nuuk). Après la dissolution de l'union personnelle du Danemark et de la Norvège en 1815, le Groenland revint aux Danois. Au XIXe siècle, le Groenland fut exploré et cartographié par de nombreux chercheurs et marins ; Fridtjof Nansen traversa le premier l'île de côte à côte en 1882. En 1886, l'Américain Robert Edwin Peary effectua le premier de ses sept voyages polaires au Groenland. En 1930 et 1931, les expéditions britanniques, américaines et allemandes firent des observations météorologiques sur la glace au nord du cercle polaire.

En mai 1921, le Danemark déclare officiellement l'île comme faisant partie de son territoire, ce qui déclenche une querelle avec les Norvégiens concernant les droits de chasse et de pêche. En 1931, les chasseurs norvégiens occupent une bande de terre sur la côte est. En 1933, la Cour Internationale de Justice de La Haye règle le différend en faveur du Danemark. L'occupation est annulée et les droits danois sont renforcés sur l'île. Depuis lors, le Groenland est une province autonome du royaume du Danemark avec une gestion interne.

Même si la culture hyperboréenne s'est en grande partie éteinte, le chercheur de mythe peut en trouver des traces au Groenland, comme par exemple le temple d'obsidienne mentionné plus haut, que les Voormis ont érigé en l'honneur de Tsathoggua. Les puissants artéfacts d'Hyperborée ont certes aujourd'hui aussi majoritairement disparu et peuvent en théorie être découverts partout dans le monde, mais quelques-uns d'entre eux se trouvent peut-être au Groenland, attendant leur heure. Les personnages ne devront pas rassembler leurs informations sur l'Hyperborée uniquement au travers des livres et des artéfacts auxquels tous les scélérats s'intéressent aussi : quelque part peut-être se trouve un portail dans le temps qui permettrait aux personnages de revivre la naissance et la mort de la culture hyperboréenne de visu.

Quelques adeptes de Cthulhu vivent toujours au Groenland. Le rapport du professeur William Channing Webb de l'université de

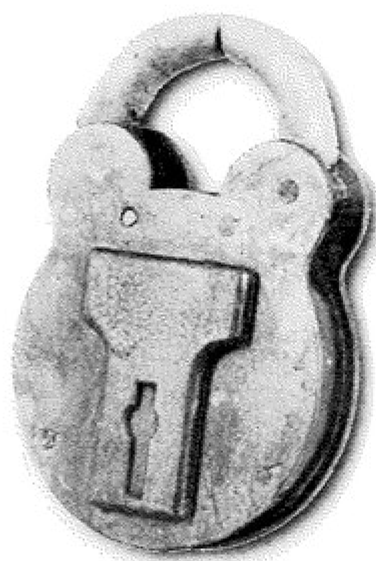


On ne trouve aucune trace de ce peuple esquimau mystérieux

En route dans la glace éternelle

Princeton est à ce titre digne d'attention. Lors d'une expédition en 1860 sur la côte nord-est du Groenland, il découvrit un petit peuple esquimau isolé et particulièrement insolite. Craint et évité par les autres Esquimaux, ce groupe dégénéré pratiquait des rites innommables comprenant des sacrifices humains. Ces rites étaient célébrés devant un bas-relief grossier et ancestral qui représentait une grande créature avec une tête de poulpe, un *Tornasuk*, « démon suprême », que les êtres primitifs appelaient « Cthulhu ». Leurs chants mystérieux ne ressemblaient à aucun autre de ceux que le professeur ait entendus. Webb tenta de faire une transcription phonétique aussi fidèle que possible et le passage « Ph'nglui mglw'nafn Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn » fut entre-temps traduit : « Dans sa demeure de R'lyeh la morte, Cthulhu attend en rêvant ».
Bien que ni ce peuple, ni le bas-relief ne fussent retrouvés, les experts découvrirent en se basant sur les croquis de Webb que certains symboles présents sur les vêtements des Esquimaux provenaient des anciens hiéroglyphes hyperboréens Tsath-yo. En effet, on put déduire de ses notes concernant les caractéristiques physiques de ce peuple qu'il devait descendre des anciens Hyperboréens.

■



La veille endormie d'Iranon

La ville lointaine et pétrifiée de Lomar

« Trompeuses !
Oh, trompeuses sont les larmes que tu as versées,
lorsque tu entendis les chants ancestraux du triste destin de Lomar.
Dans tes rêves, tu vois le sang de l'aurore polaire blafarde,
tu vois les braves guerriers tomber et tu ressens le froid.
Ne pleure plus car tes larmes sont trompeuses, humain.
C'est sur ton épée que colle le sang,
c'est ton coup qui fait trébucher le guerrier,
et c'est ta froideur qui se nourrit du froid entre les mondes. »

Lamentum, Anonyme, 212 après J.-C.



Les légendes des autochtones mentionnent d'étranges créatures

Notre planète est si insignifiante dans les étendues sombres et froides de l'univers. Mais elle nous angoisse par sa taille inconcevable et ses secrets cachés, nous qui évoluons dessus. De nombreuses régions restent inexplorées et inconnues de l'humanité civilisée ; certaines sont très éloignées, d'autres toutes proches mais dissimulées sous l'eau, la glace ou la pierre, derrière les murs du sommeil et les limites de notre réalité. Brillants sous la lumière pâle de l'étoile polaire, se trouvent les royaumes gelés du pôle nord, une vaste terre inconnue dont personne ne pouvait déchiffrer les secrets glacés.

Jusqu'au XIX[e] siècle, les anciens pays du pôle nord étaient connus tels que le cartographe de talent Gerhard Mercator les avaient représentés au XVI[e] siècle sur sa carte de la région nord. Mercator divisait les masses terrestres polaires en quatre grandes îles entre lesquelles se trouvait un passage maritime. Au temps de Mercator, des baleiniers audacieux voyageaient sur les côtes de ces pays pendant les quelques jours de dégel dans l'année, avant que ces pays ne disparaissent à nouveau sous leur linceul blanc.

De nos jours, les scientifiques qui se penchent sur la géographie ancienne associent la glaciation des pays du nord à l'éruption gigantesque d'un volcan dans le parc de Yellowstone il y a environ vingt-six mille ans. Les masses impressionnantes de cendres et de poussières abaissèrent la température moyenne pendant plusieurs siècles ; les étés polaires déjà courts disparurent totalement, et les Hommes de l'âge de pierre auraient pu passer de la Sibérie en Alaska en gardant les pieds au sec. D'autres esprits effectuant leurs recherches à l'abri des regards affirment en revanche qu'une entité du nom d'Aphoom Zhah, progéniture de Cthugha, serait responsable de cette glaciation. Les *Manuscrits Pnakotiques* racontent qu'Aphoom Zhah serait venu sur Terre depuis Fomalhaut. Lorsque les Grands Anciens le découvrirent, ils l'enfermèrent dans une profonde gorge sous le pôle nord. Dans sa rage, Aphoom Zhah propagea du froid pur et fit disparaître le pays qui l'entourait sous une glace éternelle. Aujourd'hui encore, on raconte que la Flamme Froide s'y trouve et attend un imprudent qui viendrait la libérer...

Même les anciennes légendes des autochtones de cette région glacée racontent des choses étranges concernant l'existence de pays et de civilisations disparues. Des peuples inuits dans les régions du Groenland mentionnent même un être poulpe singulier vivant sur une île avec des démons bizarres. Les femmes âgées de Sibérie, quant à elles, épouvantent leurs petits-enfants avec des histoires d'entités inquiétantes et graciles qui se délectent des cerveaux des enfants imprudents et désobéissants et qui dorment dans les déserts de glace sous l'étoile polaire. Dans les représentations païennes des Indiens vivant en Alaska, on peut reconnaître des silhouettes d'une monstruosité sans nom avec de nombreux membres

atrophiés qui proviennent des transmissions orales concernant les démons des glaces du nord. Quel lien horrible y a-t-il entre les connaissances de ces peuples qui vivent séparés depuis des milliers d'années par une mer fouettée par la tempête, et des masses de glace infranchissables? Leurs langues ne possèdent aucun mot en commun, hormis ceux qui décrivent un monstre diabolique ancestral et étranger, ainsi que des civilisations disparues et, parmi ces mots, il en est un aux consonances étranges pour un pays florissant : Lomar.

Des ruines sous la glace

Dans les années 1882-1883, treize expéditions polaires sur la base des plans du professeur Weyprecht furent mises en place pour effectuer des observations météorologiques et découvrir les régions inconnues du pôle nord. Les États-Unis, le Canada (avec la Grande-Bretagne), l'Allemagne, l'Autriche, le Danemark, les Pays-Bas, la Suède, la Norvège et la Russie participèrent à ce projet osé que quelques chercheurs et aventuriers payèrent de leur vie. Les expéditions étaient organisées ainsi : les scientifiques étaient déposés par un brise-glace au début de l'été polaire, entreprenaient leur voyage d'exploration et étaient ensuite récupérés, environ trois mois plus tard, par une équipe qui les attendait dans un lieu convenu à l'avance avec de l'équipement et des victuailles. L'expédition américaine sous la direction du lieutenant Greely manqua son point de ralliement pour des raisons inexpliquées à ce jour. Ils passèrent neuf mois dans l'hiver polaire, jusqu'à ce que les six membres survivants soient sauvés par le capitaine Schley en juin 1884, et emmenés à la station polaire allemande « Nain » dans le courant du Labrador. L'équipe de recherche du docteur W. Giese y hivernait déjà pour une expédition lors de l'été polaire suivant.
Il n'existe aucun rapport écrit des évènements qui se sont produits pendant ces neuf mois mais uniquement les informations de l'expédition Greely jusqu'en septembre 1883, comme si les neuf mois dans ce brouillard glacé n'avaient jamais eu lieu. Un certain Eduard Liebeskind, médecin à la station Nain, publia des études concernant le traitement des gelures et les observations sur les conséquences de l'isolement des individus et des groupes qui témoignent d'une formation scientifique poussée et d'une expertise soigneuse.

Les survivants restèrent à la station Nain pendant deux semaines et ne racontèrent pas une seule fois ce qu'ils avaient vécu pendant ces neuf mois. Ce silence fut attribué à un état de choc important ayant des conséquences sur leur moral. De plus, le lieutenant Greely et ses hommes étaient souvent en proie à la fièvre. En l'espace de quelques minutes, leur



Les expéditions dans la glace ne sont pas sans danger

température corporelle montait dangereusement et ils devaient être soignés par des moyens extrêmes. Les mots et bribes de phrases balbutiés alors étaient notés par Liebeskind, qui se promettait d'en faire un outil utile pour des traitements ultérieurs. Dans leur délire fébrile, les survivants relataient l'existence de bâtiments et de ruines sous la glace, qu'ils avaient découverts dans une profonde faille de glacier ou dans une caverne de glace. Les chercheurs s'enfoncèrent plus profondément encore, en laissant des victimes derrière eux. Ce qu'ils découvrirent, Liebeskind ne peut que le présumer, mais cela devait être plusieurs bâtiments en pierre très claire avec de nombreuses colonnes. Les survivants décrivaient encore dans leurs rêves fiévreux ces édifices remarquables malgré leur état de décrépitude, dont les dessins et les reliefs éveillaient en eux une peur profonde. Ils parlaient souvent de « Méduse », le visage défiguré par l'angoisse, et disaient « le poulpe arrive ». Lorsqu'ils reprenaient leurs esprits, ils niaient avoir connaissance de telles choses.
Les survivants furent enfin emmenés aux États-Unis, où ils furent célébrés en héros. L'histoire selon laquelle ils combattirent la faim et la glace en vivant de la chasse au phoque et à la baleine fut répandue, ce qui n'a aucun sens en regard aux connaissances scientifiques modernes. Ainsi, seuls les quelques survivants surent ce qu'ils avaient réellement trouvé sous la glace et comment ils survécurent pendant ces longs mois, mais ils persistèrent dans leur silence jusqu'à la mort.

Dans le froid repose Lomar

Ce dont Liebeskind, cet homme de science, ne pouvait pas se douter, c'est que les hommes de l'expédition Greely avaient découvert les traces d'un passé jusque-là presque totalement inconnu de l'humanité. Dans certains écrits obscurs jalousement gardés dans quelques bibliothèques du monde, on trouve des indices

Palimpseste d'une carte de l'Amirauté de la région du pôle de 1909 avec superposition de cartes mythiques. La carte couverte de dessins et de calculs fut trouvée dans la glace par l'Air Force américaine en 195



de ce passé qui insuffle au lecteur des connaissances le privant pour toujours de sa paix intérieure, au moment où il saisit un éclat de la vérité derrière le bafouillage délirant des auteurs de ces manuscrits. Ici, au-delà de la raison trompeuse, attendent les vestiges de Lomar, ce pays disparu, dont les restes reposent dans la glace éternelle et qui continue de vivre hors du Monde de l'Éveil, dans les Contrées du Rêve…

Tournons-nous tout d'abord vers le Lomar de notre monde et vers son histoire toute aussi impressionnante qu'affligeante. Lomar s'étend, bien qu'aujourd'hui dissimulé, au nord du Groenland, du degré de longitude 80 à 89. Ce pays de plusieurs centaines de kilomètres carrés est couvert par une glace épaisse et impénétrable accumulée par plusieurs âges de glace (ou Aphoom Zhah ?). Certains anciens écrits racontent que Lomar était habité, au temps de l'Hyperborée (voir l'article p. 226), par une espèce pré-humaine qui pouvait échanger son esprit avec des êtres du futur. Lorsque la glace implacable continua d'avancer depuis le nord, le peuple qui avait fuit Zobna le rejoignit. Les deux peuples se mélangèrent et créèrent ainsi une nouvelle espèce de Lomariens. Les deux villes les plus importantes de Lomar étaient la capitale faste d'Olathoë, une cité de la connaissance et de l'apprentissage, et la ville portuaire de Daïko. Alors que Daïko fut pulvérisée par la glace, il existe toujours des vestiges d'Olathoë, à quatre-vingt kilomètres dans l'intérieur des terres, sur le plateau de Sarkia, entre les montagnes Noton et Kadiphonek. Le calcaire formé par la mer ancestrale des montagnes environnantes protégea la ville de la destruction complète par le froid surnaturel. Cependant, les ruines d'Olathoë sont aujourd'hui enfouies sous un manteau de glace atteignant parfois trois kilomètres.
Le champ de ruines de cette ville jadis si magnifique s'étend sur plus de trois kilomètres carrés vers le nord-est, le long d'une avenue. Bien que les habitations aient été détruites par la pression gigantesque de la glace, les fondations impressionnantes des fortifications et du temple demeurent. Les angles des pierres sont usés, les artéfacts concassés en cailloux et les matières organiques décomposées. Néanmoins, les grottes creusées dans les flancs de la montagne sacrée Noton, et dont les reliefs représentent la vie et la mort des familles ensevelies, sont intactes. On peut encore trouver des cadeaux déposés dans les tombeaux, des effigies et des artéfacts d'un passé inconcevable dans le profond réseau de cavernes, dont le calcaire clair fut recouvert de dessins aux couleurs sombres. Ce qu'on aperçoit chez les morts n'est pourtant qu'une pâle représentation du faste de Lomar. Personne ne se promènera plus dans les rues claires d'Olathoë, et ne s'émerveillera plus en levant les yeux vers le temple dont le marbre étincelle dans le soleil de minuit. Aucun pied ne foulera plus les avenues des milles piliers, dont les reliefs transmettent l'histoire du peuple de Zobna de façon pénétrante. La bibliothèque et ses connaissances abyssales sont perdues à jamais, ainsi que la sagesse des ancêtres de Zobna. Et pourtant, il est possible que nous, humains, qui témoignons de Lomar, obtenions par quelques indices un soupçon de sa grandeur et une intuition de la cruauté de son déclin.

Expansion et déclin de Lomar

Les Zobnas, de grands êtres aux yeux gris, vivaient en situation de diaspora. À nos yeux, ils ressemblaient à des humains, mais ils voyaient en nous des montres sauvages largement bâtis. Leur ancienne patrie se situait dans les plaines fertiles de Zobna, à l'ouest, et leur pays s'étendait jusqu'à Lomar, frontalier de Pygmei à l'est. Ils avaient arraché cette terre aux Gnoph-Kehs à poils longs, des cannibales sauvages ressemblant plus à des singes qu'aux Hommes de l'âge de pierre, d'une cruauté incomparable. La colonie de Lomar fut le dernier refuge face à l'avancée implacable de la glace qui recouvrit des surfaces toujours plus importantes de Zobna au cours des siècles et que l'été ne parvenait plus à faire fondre. Les palais d'Olathoë offraient une sécurité trompeuse avec leurs murs et leurs colonnes de marbre blanc. Les Zobnas y amenèrent leurs précieux trésors et sauvèrent leurs connaissances sacrées et vieilles de centaines d'années. Olathoë était connue pour son statut de ville de la connaissance et de l'apprentissage. D'innombrables livres y étaient conservés et étudiés, ainsi que les *Manuscrits Pnakotiques*, une tâche de toute une vie. Des rapprochements cosmiques profonds furent dévoilés aux étudiants du savoir des ancêtres de Zobna, que nous ignorons toujours aujourd'hui. Les mécanismes de la création, la théorie du tout et le dernier enseignement étaient connus des sages. Les humains de Lomar vénéraient Tsathoggua, qui leur avait été apporté avec la connaissance étrange du peuple du royaume de K'n-yan vivant sous terre, que ce dieu avait extrait de gouffres encore plus profonds. On peut se demander également si Rhan-Tegoth, originaire des paysages arctiques, fut vénéré à Lomar. Cependant, la fin du culte de ce Grand Ancien et son oubli pourraient être l'explication du déclin de Lomar.
Après que les réfugiés de Zobna se furent établis à Lomar, le danger sembla passé. La vie se déroulait dans un calme relatif et était consacrée aux arts spirituels ; la violence pure était devenue étrangère au nouveau peuple de Lomar. Cette période de paix dura environ cent mille ans. Il y avait certes toujours des affrontements avec les Gnoph-Kehs sauvages, mais ils étaient négligeables. Bien que mal formés et équipés d'armures ostentatoires inutiles, les guerriers de Lomar étaient bien



Une crevasse conduirait de nos jours jusqu'à Lomar

supérieurs aux Gnoph-Kehs qui se battaient de manière primitive avec des os et des pierres. Ces derniers évitaient donc les villes et les fortifications ancestrales pour se retirer dans les épaisses forêts et les vastes toundras.

Cependant, avec l'inlassable avancée de la glaciation, la faim tenailla de plus en plus ces créatures et leur hardiesse s'accrut : ils attaquaient des fermes et formaient des hordes plus importantes pour faire tomber des villages également. Les cruels Gnoph-Kehs ne connaissaient pas la miséricorde et se repaissaient de leurs victimes encore vivantes. Personne ne survivait à de tels massacres. L'armée de Lomar, vestige étiolé d'une tradition militaire autrefois glorieuse, se voyait confrontée à une tâche à laquelle elle n'avait pas été préparée. Dans son désespoir, le peuple mandata le capitaine Alos pour qu'il forme une garde avec les meilleurs combattants de l'armée. Peu à peu, les Lomariens réapprirent à se battre et l'espoir que le danger puisse être écarté naquit.

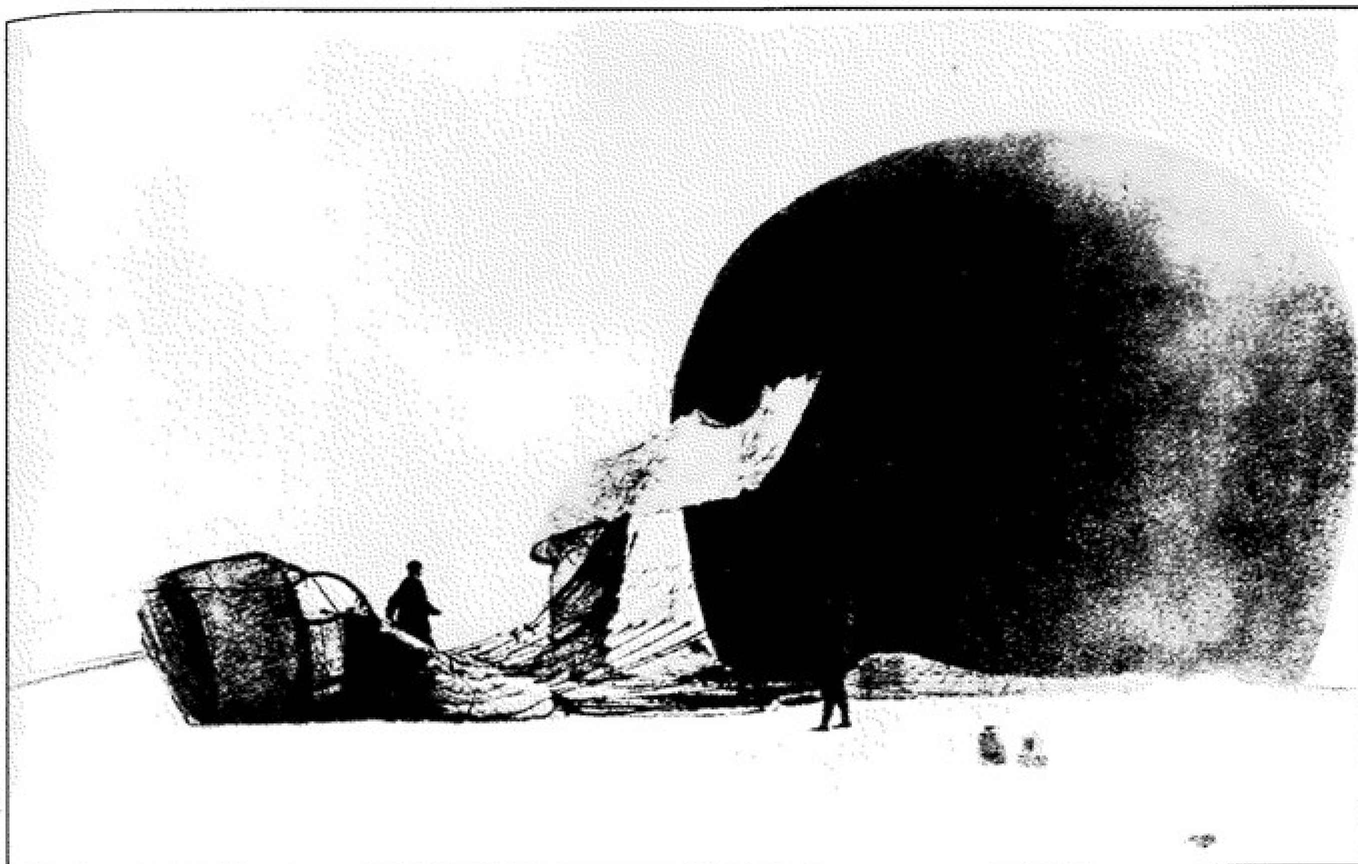
Dans de nombreuses légendes, les Gnoph-Kehs seraient la cause du déclin de Lomar. Cependant, il est bien plus probable que ce soit les Inutos à la peau jaune, les ancêtres des Inuits, qui progressèrent vers les Lomariens depuis les montagnes et exterminèrent ce peuple. Les humains primitifs jetaient un regard rempli d'envie sur les palais d'Olathoë et prirent les armes dans leur désir ardent. Les Hommes de l'âge de pierre fabriquèrent, à partir des os et des pierres utilisés de façon primaire par les Gnoph-Kehs, des outils au tranchant mortel dont ils savaient parfaitement se servir. Leurs attaques étaient organisées et témoignaient d'une expérience tactique de la mise à mort et du meurtre. Ils possédaient la cruauté et la force des Gnoph-Kehs, associées à un esprit et une intelligence plus affûtés. Leurs flèches de pierre et leurs lances transperçaient sans effort les armures d'apparat inutiles des Lomariens. Les motifs complexes et incompréhensibles pour les humains primitifs des armures dorées de leurs adversaires se remplirent du sang des soldats inexpérimentés. Seule la garde, sous le commandement d'Alos, put freiner dans un premier temps l'extermination par les Inutos.

Ils se résignèrent à la perte de Daïkos, la ville portuaire florissante de l'est. Les Lomariens ne pouvaient pas prendre la fuite par la mer et Olathoë devint leur dernier refuge possible. Un mur de fortification naturel entourait le haut plateau de Sarkia, car seuls deux cols permettaient la traversée des montagnes Noton et Kadiphonek. Ainsi, quelques combattants pouvaient sécuriser les passages, et Alos fit de plus construire des tours donnant sur les cols afin de détecter tout danger rapidement.

Lors d'une nuit qui allait avoir un fort impact sur l'avenir, le soldat Iranon, doté d'un regard perçant mais d'un corps faible, était de garde sur la tour de la montagne Noton. L'étude des *Manuscrits Pnakotiques* l'occupait souvent jusqu'aux premières lueurs du jour, et la veille n'était donc pas un problème pour lui. Mais cette nuit-là, des sentiments étranges et une langueur singulière s'emparèrent d'Iranon. Une douce voix berçait ses sens d'un chant enjôleur ; elle chantait depuis le futur, vingt-six mille ans plus tard. Dans la lumière blafarde de l'étoile polaire, Iranon tomba dans un sommeil dont il ne devait jamais se réveiller.

Précisément vingt-six mille ans plus tard, un homme du sud de la Floride sort de ses cauchemars récurrents en hurlant. Hubert C. Raveltow bafouille en pleurant le récit d'une civilisation évoluée dans la glace éternelle, de palais de marbre blanc et de nombreuses autres choses dans une langue inconnue qu'il a probablement inventée. Nuit après nuit, il revit ce cauchemar. En trente-deux séances d'hypnose, un médecin arrive à reconstituer l'histoire d'un être humanoïde du nom d'Iranon, jusqu'à ce que le cœur de Raveltow lâche et qu'il meure.

Les évènements autour d'Iranon et de Raveltow témoignent d'un autre secret entourant Lomar qu'aucun humain ne sera en mesure de dévoiler un jour. Car Lomar n'est pas seulement cette terre disparue d'un lointain passé, c'est aussi un pays derrière le Mur du Sommeil. C'est ce pays que le rêveur Iranon a créé en vingt-six mille ans au nord des Contrées du Rêve. Cependant, et là nous



Traversée prévue de l'Arctique en ballon

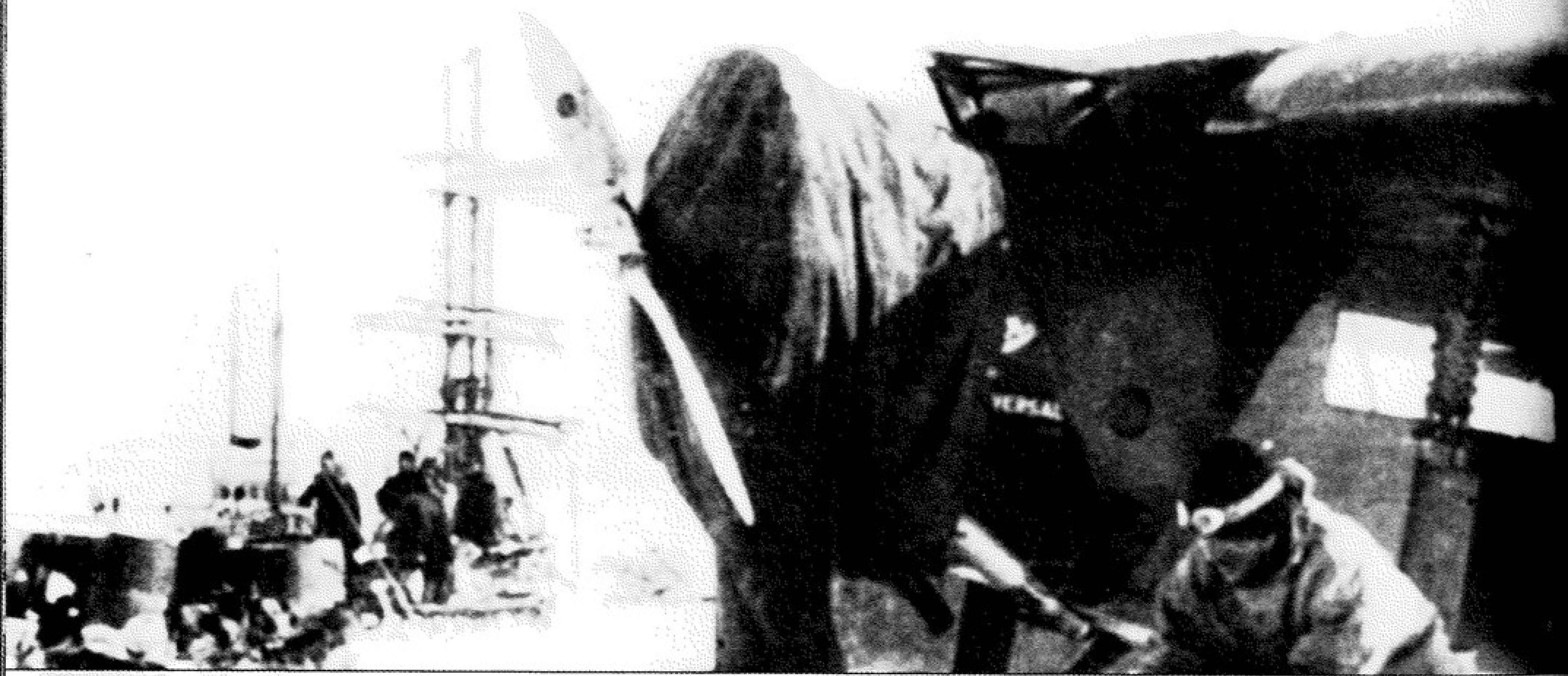
arrivons aux limites de la raison, Lomar n'est-il pas ce lieu duquel Iranon/ Raveltow fut arraché, par un rêve qui le conduisit au XXe siècle ? Ce rêve n'empêcha-t-il pas Iranon d'avertir les troupes de Lomar de l'arrivée des Inutos, ce qui entraîna le début de la fin de Lomar ?

Voyages dans la glace

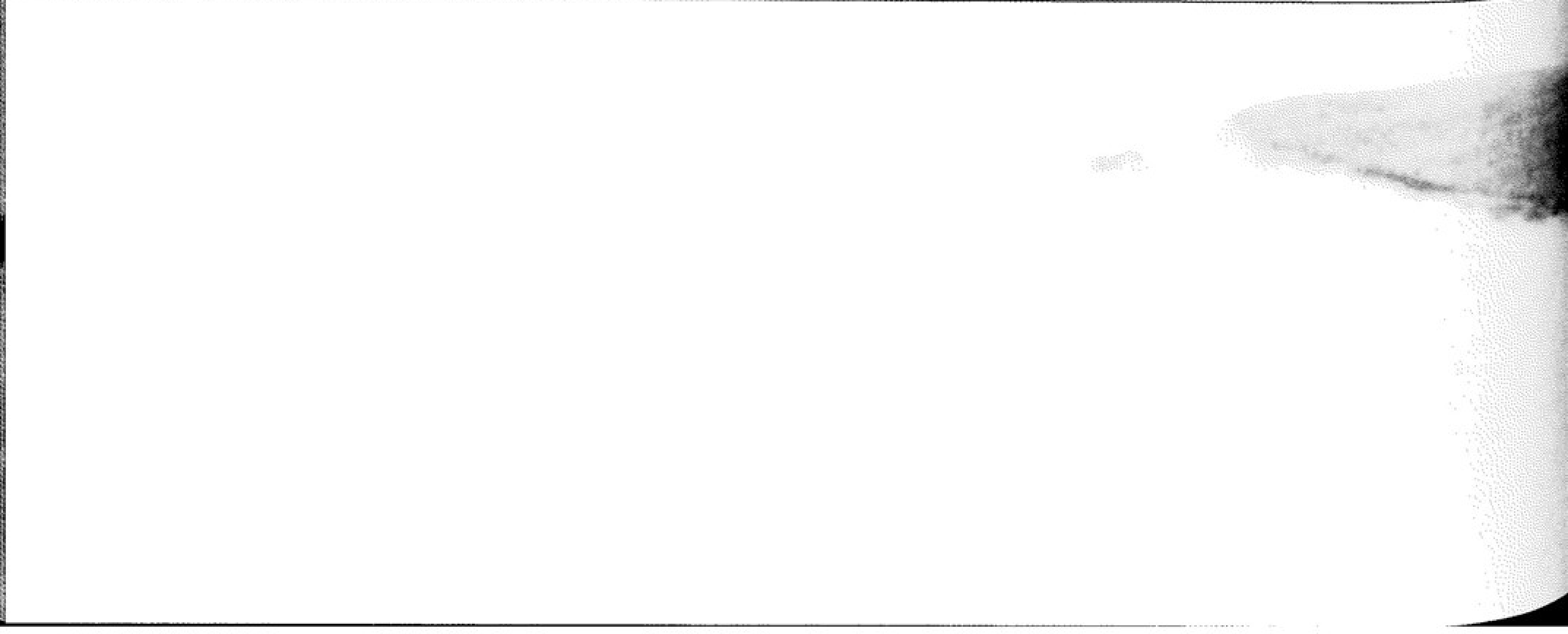
En août 1958, un sous-marin atomique américain dénommé le « Nautilus » traversa le pôle nord grâce à l'imagination de Jules Verne. Le cours du sous-marin correspond au passage maritime entre les îles décrit sur les cartes de Mercator.

Presque deux cents ans plus tôt, et en particulier dans les dernières années du XIXe siècle, des chercheurs tentèrent, au mépris de la mort glaciale, de traverser les régions polaires du nord, afin d'être les premiers êtres bipèdes dans la course folle à la découverte du pôle magnétique de la Terre. Bon nombre d'entre eux périrent dans les étendues glacées et disparurent dans la glace éternelle. Leurs entreprises vouées à l'échec visant à surmonter avec des ballons à gaz, des traîneaux tirés par les chiens ou sur des skis les tempêtes de glace mortelles, témoignaient de leur superbe et de leur orgueil. L'humain a la volonté de tout conquérir, de tout soumettre à lui, de tendre ses griffes avec un empressement insatiable pour s'approprier ce qui devrait rester caché sous des millions de tonnes d'une éternité gelée.
La région du pôle est une zone extrêmement inhospitalière et le froid qui y règne peut entraîner la mort. Lors de l'hiver polaire, il est presque impossible aux humains de survivre aux températures ne serait-ce qu'une journée. Le sens de l'orientation est très facile à perdre en raison des incessantes tempêtes de neige, et il existe peu de repères géographiques. De surcroît, une boussole n'est pas d'une grande aide aussi près du pôle magnétique. Les expéditions dans la région au nord du degré de longitude 80 ne sont réalisables que pendant l'été polaire et nécessitent une très bonne préparation. Cependant, il n'y a pas que le climat et ses dangers qui entravèrent jusqu'ici la découverte des secrets dissimulés de Lomar par les humains. Il semblerait qu'il y ait une tentative collective ciblée, et même commandée, de gommer toutes les connaissances de son existence réelle. Est-ce la culpabilité ou la peur qui aiguillonne notre oubli, ou une puissance se dissimule-t-elle derrière ces efforts pour effacer tout savoir sur les peuples de Zobna ?
Cependant, un jour viendra où il sera temps de découvrir Lomar. On peut atteindre Olathoë par une immense crevasse et les forages scientifiques pourraient amener des chercheurs curieux à trouver Lomar. Des artéfacts mystérieux de cette culture disparue pourraient parvenir à la lumière polaire par creusements et déplacements du sol dus à la pression. Certains d'entre eux sont déjà entrés en possession de scientifiques par ce biais. Ces artéfacts posent question et, n'ayant pas été attribués à une civilisation définie, ils ont disparu dans les sombres archives de musées du monde entier. Certains chercheurs pensent certes découvrir en Bretagne ou en Irlande des ressemblances aux objets des cultures mégalithiques de Malte (voir l'article p. 52), mais le type de fabrication qui conclut à des outils inconnus et énigmatiques, ainsi que la présence de matériaux étranges (en particulier un métal inconnu), fait échouer toute tentative de classification.
Certains rêveurs peuvent également réussir à atteindre Lomar. Quel bonheur de déambuler entre les édifices somptueux et de s'abreuver des secrets ancestraux dans les bibliothèques ! Mais quelle frayeur il devra subir s'il atteint chaque nuit Olathoë, où Iranon guette sous l'étoile polaire, la nuit de la veille endormie d'Iranon.

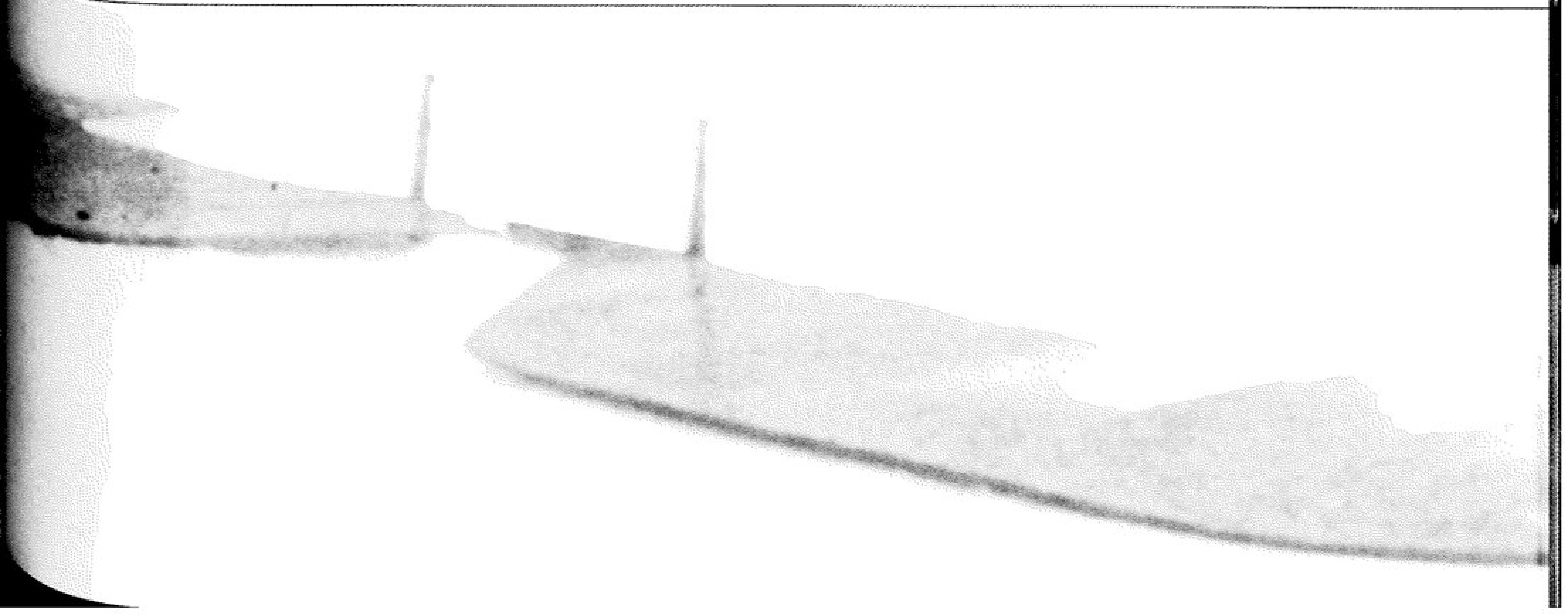
■







L'Antarctique



Des eaux impies

Le lac Vostok en Antarctique

« Lorsque je sortis du Hercules américain, je fus enveloppé par des bourrasques de neige que les hélices de la machine faisaient tourbillonner dans l'air. Plusieurs couches de vêtements conçus pour le froid extrême ne réussirent pas à empêcher l'air glacial de me taillader la gorge comme un couteau alors que je m'éloignais difficilement de l'avion. [...] Je sautai derrière un skidoo russe abîmé et je fus secoué pendant le court trajet sur le petit monticule, derrière lequel apparaissait un regroupement de huttes délabrées recouvertes aux deux-tiers par la neige. "Bienvenue à Vostok !" lança un conducteur anonyme derrière son masque de ski. On était en plein été et les températures s'élevaient à moins 35 degrés. »

Jonathan Renouf, producteur, concernant le tournage de *Un lac sous la glace*, film documentaire pour la BBC (titre original : *The Lost World of Lake Vostok*)

En plein milieu du désert de glace inhospitalier de l'est de l'Antarctique, près du pôle sud, des chercheurs ont découvert à la fin du XXe siècle un site qui semble aussi énigmatique que fantastique. Un mystère aux dimensions gigantesques, enfoui sous des tonnes et des tonnes de glace, resté intact depuis des millions d'années, et pourtant tout sauf mort. Le lac Vostok, de deux cent cinquante kilomètres de long, cinquante kilomètres de large, et de plus de neuf cents mètres aux endroits les plus profonds, repose sous une couche de glace de quatre kilomètres d'épaisseur, dans les profondeurs les plus sombres de la région sud polaire, près du point le moins accessible de notre planète. Le lac sous la glace est, avec ses quatorze mille kilomètres carrés, d'une taille semblable au lac Ontario et comprend, avec presque cinq mille quatre cents mètres cubes, dix-huit fois plus d'eau que le lac de Constance. Le lac estimé à trente-cinq millions d'années est scellé depuis maintenant vingt millions d'années, et n'a plus eu aucun contact depuis lors avec la surface de la Terre et son atmosphère. Mais cela n'est pas tout : les scientifiques supposent que la vie est présente dans le lac sous forme de bactéries, de champignons et de microorganismes. Une vie qui a réussi à subsister depuis des millions d'années dans des conditions extrêmement défavorables, dans l'obscurité la plus absolue et dans le froid.

Des esprits méfiants pourraient cependant soupçonner qu'il n'y aurait à cet endroit pas seulement quelques petites bactéries à l'affût, bien que celles-ci puissent exterminer également des civilisations entières. Finalement, le lac n'a certainement pas été *scellé* depuis des éons sous une carapace de glace aussi imposante sans raison.

La première fois que les humains ont pris sciemment contact avec le lac Vostok fut en 1957, lorsque des scientifiques russes établirent une station de recherche à 78° de latitude sud et 106° de longitude est, baptisée station Vostok. C'était (et c'est toujours) le lieu le plus froid du monde, avec des températures de -30°C en été et de -89°C en hiver, la plus basse mesurée sur Terre. À l'époque, les Russes ne



Terre Ferme

Banquise

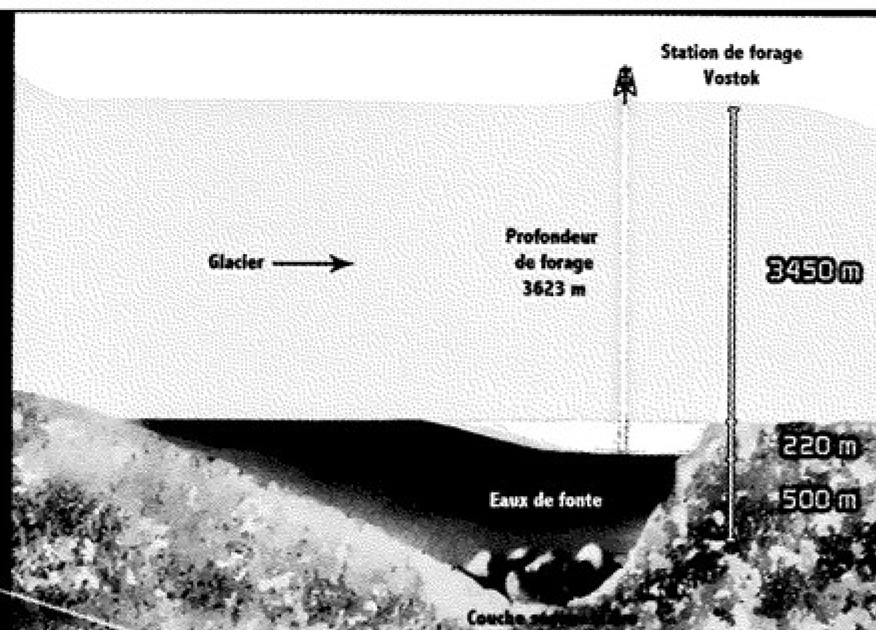
Stations polaires :
1 Vostock
2 Framheim
3 Mc Mudo
4 Sowjetskaja
5 Concordia Dome C

Pôle Sud «inaccessible»

Pôle Sud géographique

Lac Vostok

Pôle Sud magnétique



50 km

Anomalie magnétique

Station de forage Vostok

4 km

savaient pas sur quelle bombe ils avaient installé leur camp. Ce n'est que dans les années 1970 que des scientifiques anglais découvrirent à Vostok des indices de la présence possible d'un lac souterrain sous la station. De nouveaux balayages radar aériens rendant visibles les formations rocheuses sous la glace, transmirent la veille de Noël 1974 des données étranges, qui devaient rester incomprises pendant de longues années. Pour constater la consistance et la structure de l'anomalie, des ondes sismiques furent provoquées par des explosions ciblées. Ce n'est qu'en 1996 que les soupçons concernant des masses d'eau titanesques sous la glace purent être confirmés. Les photographies satellite montraient une surface dans la glace qui se différenciait de façon ostensible du reste du paysage escarpé. C'était la glace de surface du lac Vostok, comme polie par les activités de l'eau qui circulait en dessous. Les résultats des ondes sismiques artificielles et les mesures des radars furent alors définitivement confirmés et enfin déchiffrés.

Lorsqu'il s'avéra que l'on était face à un écosystème resté intact depuis des millions d'années, le tocsin fut sonné dans le monde entier. Les Russes avaient en effet construit et exploité entre-temps une station de forage pour l'observation climatique à Vostok. Leur forage se situait à ce moment déjà à cent cinquante mètres de la surface du lac. Puisqu'ils utilisaient environ soixante tonnes de kérosène et du CFC pour protéger la carotte contre le gel, une percée dans l'eau aurait contaminé aussitôt le lac, et aurait tant faussé la recherche future que toute analyse aurait été considérée vaine d'après la science. Le forage put être arrêté, mais les Russes annoncent volontiers encore aujourd'hui qu'ils le reprendront sous peu.

Quelles que puissent être les controverses concernant le forage de la carapace de glace du lac Vostok, les résultats qu'ont apportés les recherches sur la glace mise au jour sont du plus grand intérêt, d'autant plus qu'ils sont les uniques informations dont nous disposons aujourd'hui sur le lac. La glace se trouvant au bout de la carotte est vieille d'un demi-million d'années. Le fait que le lac soit enfermé depuis bien plus longtemps est la conséquence de la fonte, de l'écoulement et du renouvellement de l'eau subglaciaire, d'après les modélisations théoriques. Ainsi, l'eau du lac est probablement renouvelée tous les seize à vingt mille ans. Ce processus permet à des petites particules de s'écouler à travers la glace et de nourrir, selon les biologistes, les microorganismes dont l'évolution s'est adaptée à la vie dans le lac.

Cependant, le lac Vostok pose bien plus de questions qu'il ne donne de réponses : comment l'eau du lac à une température constante de -3°C peut-elle rester liquide ? Étroitement lié à ce mystère : pourquoi un lac aussi profondément enfoui sous la glace peut-il tout simplement rester liquide ? La première solution supposant que des volcans souterrains se trouvaient au fond du lac Vostok et qu'ils le réchauffaient a été démentie. Même la géothermie ne suffit vraisemblablement pas à chauffer l'eau. Les recherches du scientifique russe Ivan Toskovoï allaient dans ce sens ; celui-ci pensait avoir découvert des « Hot Spots », peut-être des cheminées, desquelles l'énergie géothermique montait. Malheureusement, d'après le *Fate Magazine*, le Russe disparut sans laisser de traces en mars 2000, près de la station Vostok. Les autres théories qui expliciteraient le phénomène sont contradictoires. Des modélisations ont certes

« C'est un lieu si particulier qu'il n'existe aucun autre endroit du monde que nous connaissons si peu. »

Dr. Robin Bell de l'université de Columbia, concernant le lac Vostok



En route dans la glace éternelle

été établies pour montrer que la glace pouvait être maintenue en état liquide par les masses d'eau en circulation, mais ces suppositions n'ont pas encore été démontrées de façon empirique et ces assertions ne restent ainsi que pure théorie.
Les températures très basses de l'eau du lac Vostok signifient une vie dans des conditions extrêmes. L'oxygène nécessaire pour les microorganismes est emprisonné dans des complexes d'inclusion en forme de cage dénommés clathrates, et ainsi inaccessibles à toute vie. De plus, le lac se trouve sous pression, telle une bouteille d'eau gazeuse bien secouée. Les biologistes sont à court d'arguments : tout organisme étranger présent sous l'épaisse couche de glace doit s'être adapté de façon à survivre aux températures négatives, à l'obscurité, à la pression élevée et au manque d'oxygène ! Ou bien ils proviennent de régions de l'univers dans lesquelles ces données sont leur réalité quotidienne…
Il est donc peu surprenant que de nombreux scientifiques affirment tout simplement que le lac est totalement mort et stérile. Cela contredit cependant les résultats des précédents forages. Les carottes contenaient des bactéries inconnues, qui ne pouvaient provenir que du lac lui-même. Leur code génétique n'a pas pu être déchiffré à ce jour. Les biologistes qui travaillent dessus supposent que l'on pourrait obtenir des connaissances en ayant un aperçu précis des phases très anciennes de l'évolution biologique de la Terre. On suppute également que dans les couches sédimentaires du fond du lac, des fossiles uniques datant d'une époque allant jusqu'à cent quatre-vingt millions d'années attendent d'être découverts.
Les résonnances magnétiques surnaturelles constatées sur la rive nord du lac Vostok constituent un autre mystère non résolu. Alors que les valeurs mesurées dans les zones volcaniques aux activités normales vont de cinq cents à six cents nanoteslas, l'échelle du magnétomètre indique des valeurs de résonnance magnétique de mille à soixante mille nanoteslas pour le lac Vostok, et ce sur une zone d'environ cent kilomètres carrés ! Ce qui déclenche ce phénomène n'est pas encore expliqué, mais il est néanmoins certain que les anomalies habituelles du champ magnétique terrestre ne peuvent pas prendre une telle ampleur. Il doit donc y avoir un déclencheur gigantesque de cette anomalie, profondément enfoui sous la glace.

Il semble que les réponses concernant ce lac mystérieux ne seront apportées que lorsqu'un trou sera creusé dans la carapace de glace, donnant ainsi accès au lac Vostok. Bien sûr, les scientifiques du monde s'y efforcent. Entretemps, sur le lac Vostok et dans la station du même nom, des scientifiques venant de Russie, de France et des États-Unis tentent de trouver un passage sous la glace. Mais jusqu'ici, la technologie nécessaire fait défaut. En effet, découvrir une méthode de forage qui se fraye un passage au travers de l'épaisse couche de glace de façon parfaitement stérile n'est pas une mince affaire. Divers projets ont été mis en œuvre, dont le plus célèbre est l'initiative Europe/Vostok de la NASA.
Le souhait de la NASA de découvrir un forage stérile pour le lac Vostok s'explique par son intérêt pour Europe, la lune de Jupiter. La sonde spatiale Galileo envoya à la Terre, peu avant sa désintégration dans l'atmosphère de Jupiter en 2003, des clichés qui semèrent le trouble parmi les astronomes du monde entier. C'était comme si Europe comprenait d'immenses océans recouverts d'une couche de glace gigantesque, une situation semblable à Vostok. Tout comme en Antarctique, les exobiologistes pensent qu'une forme de vie primitive est possible sur Europe. Un forage dans le lac Vostok serait un test idéal pour une

technologie qui pourrait être utilisée ultérieurement lors d'une mission sur la lune de Jupiter.
La NASA mandata le « Jet Propulsion Laboratory » pour la construction d'une solution robotique d'un coût de cent millions de dollars. La variante astronautique est pensée en deux étapes : un robot en forme de torpille, appelé « Cryobot » par la NASA, percerait la carapace de glace et s'arrêterait peu avant la pénétration dans l'eau pour se décontaminer. Un deuxième robot du nom d'« Hydrobot » serait ensuite envoyé pour s'aventurer et enregistrer des informations avec des capteurs adaptés à l'obscurité de l'eau. Ce qui doit offrir des connaissances monumentales est en revanche minuscule pour des raisons pratiques. L'« Hydrobot » ne doit pas faire plus de trente centimètres. L'initiative Europe/Vostok prévoit de commencer le forage en 2012, après un retard de dix ans. Cela n'ouvrira-t-il pas éventuellement une nouvelle dimension, et ce pas uniquement à la science ? Après tout, selon une prophétie ancestrale des Mayas, la civilisation humaine actuelle prend fin en 2012 pour faire place à un nouvel ordre du monde : le « cinquième soleil »...
Roland Psenner, microbiologiste à l'université d'Innsbruck, favorise au contraire l'idée de percer la glace rapidement à l'aide de vapeur brûlante, ce qui nécessiterait bien sûr la présence d'une usine à vapeur en plein milieu de l'Antarctique. Michael Studinger du « Lamont-Doherty Earth Observatory », qui étudie sur place à Vostok, voit une autre possibilité d'obtenir de la matière du lac. Lui et son équipe connaissent un petit canal au sud du lac, duquel s'écoule apparemment de l'eau. Il serait théoriquement possible de prélever de l'eau sans contaminer le lac. Le courant provient ici du lac, de sorte qu'aucune bactérie ne pourrait y entrer involontairement. Cependant, les scientifiques devraient peut-être se faire plus de soucis sur ce qui pourrait *sortir* de ce lac isolé depuis plus de vingt millions d'années...

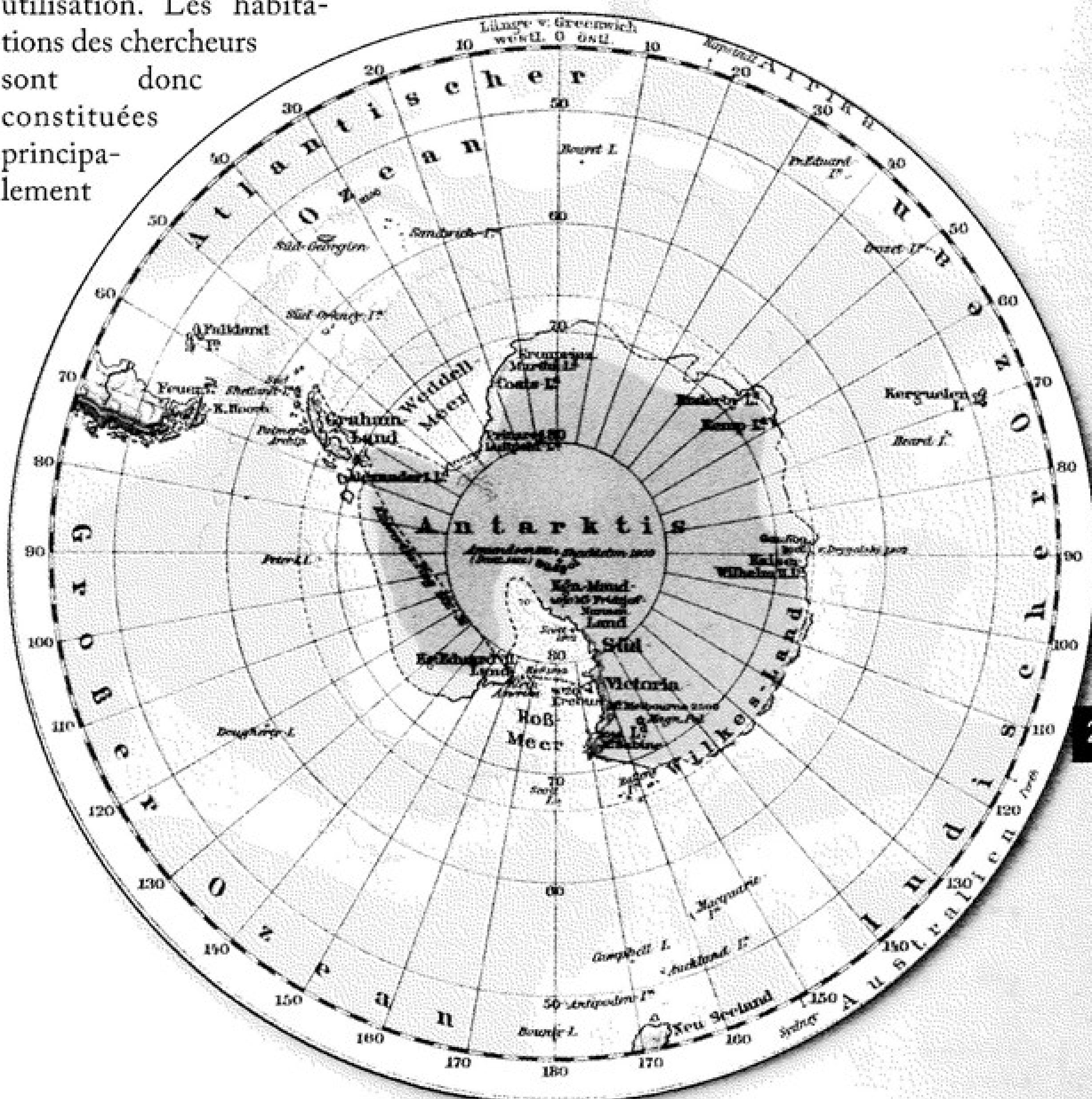
Sur le Pôle Inaccessible

Autres lacs dans l'Antarctique : Bien que le lac Vostok soit le plus grand, le plus imposant et le plus mystérieux lac subglaciaire de l'Antarctique, il n'est pas le seul. Jusqu'à ce jour, cent quarante-cinq lacs du même type y ont été découverts. Les plus connus, car les plus grands voisins du Vostok, sont le lac Sovetskaïa et le lac 90°E. Ce dernier a tout simplement été nommé d'après ses coordonnées à 90° de longitude est (et 77,4° de latitude sud). Avec deux mille kilomètres carrés, c'est le lac subglaciaire le plus grand du monde après le Vostok et il contient assez d'eau pour remplir le lac Ontario. Le Sovetskaïa, qui comme Vostok porte le même nom que la station qui s'y trouve, est un peu plus petit que le 90°E avec ses mille six cents kilomètres carrés, et se situe à 78,1° de longitude est et 88,5° de latitude sud. Alors que la profondeur du lac Vostok et de 90°E a été estimée à neuf cents mètres environ, celle du lac Sovetskaïa est inconnue à ce jour. Outre le fait que ces deux lacs se trouvent à proximité de Vostok, il existe d'autres similitudes intéressantes. D'une part, les deux autres lacs sont aussi enfouis sous une couche de glace de quatre kilomètres. D'autre part, les scientifiques tels que Studinger supposent que des microorganismes sont également protégés de la surface depuis des millions d'années.
Helen Fricker de l'université de Californie découvrit par hasard que les lacs subglaciaires du continent antarctique sont reliés entre eux par des canaux souterrains. Certains lacs s'y vident à grande vitesse et transmettent ainsi leur contenu à leurs voisins. La surface de glace de cette région se soulève et s'abaisse alors comme si corps gigantesque respirait. Ce phénomène n'a certes été observé jusqu'ici par les satellites qu'en Antarctique de l'ouest, mais il ne paraît pas impossible que de tels canaux relient également le lac Vostok à ses voisins moins célèbres en Antarctique de l'est. Si cela s'avérait vrai, l'Antarctique serait traversé par un réseau de cavernes marines souterraines aux dimensions colossales.

Des stations de recherche dans la glace éternelle : Au cours du temps, un grand nombre de stations de recherche ont été établies en Antarctique, mais en comparaison, il en existe peu loin de la côte. Toutes les stations sont relativement peu confortables, car le traité de l'Antarctique de 1958 prévoit qu'une station doit être totalement éliminée après utilisation. Les habitations des chercheurs sont donc constituées principalement

« Nous nous dirigions vers l'ouverture entre deux arêtes de glace. [...] Le soir, nous entrâmes dans le large accès. J'avoue qu'une certaine horreur se saisit de moi lors de l'entrée »

Erich von Drygalski,
chef de la première expédition sud polaire allemande,
1901-1903





Station Framheim, 1912

« *J'ai six Norvégiens morts sur les bras, une soucoupe volante réduite en cendres et nous venons de détruire la découverte scientifique du siècle. Alors je vous emmerde !* »

Extrait de *La Chose*, de John Carpenter (titre original : *The Thing*)

de tubes métalliques et de containers. Les stations construites avant 1958 sont en partie restées. De plus, il existe des stations comme Framheim (78° 30' de latitude sud, 164° 00' de longitude ouest), une garnison de l'expédition d'Amundsen comprenant un seul refuge, utilisée en 1911 et 1912. Cet explorateur fut non seulement le premier à atteindre le pôle sud géographique, mais il disparut aussi dans des circonstances étranges lors d'un vol de sauvetage en Antarctique en 1928.

La station Vostok évoquée se trouve à exactement 78° 28' de latitude sud et 106° 48' de longitude est. Elle fut mise en service le 16 décembre 1957 et est toujours utilisée aujourd'hui, même si elle fut fermée brièvement en 1962 et 1963. La raison officielle invoquée fut la suppression du soutien financier des investisseurs russes. La station Vostok comprenait à l'origine sept bâtiments, plus la station de forage. Les abris peuvent loger au maximum vingt-cinq personnes. Le plateau couvert par la neige s'étend à une hauteur de 3 488 mètres au-dessus du niveau de la mer et à 1 399 kilomètres de la côte.

La station Sovetskaïa également mentionnée est presque aussi ancienne que Vostok, et se situe à 76° 24' de latitude sud et 87° 35' de longitude est. Son fonctionnement de 1958 à 1959 fut bref, mais elle pourrait se révéler toujours intéressante si l'on part du principe que les Russes n'ont peut-être pas récupéré tout ce qu'ils avaient extrait de la glace...

Non loin du lac Vostok se trouve également Concordia Dome C, une station de recherche franco-italienne établie en 2003, qui explore le lac subglaciaire Concordia. Éloignée de Vostok de cinq cent soixante kilomètres, il n'y a pas de station plus proche en Antarctique. Le Dome C ne peut être atteint que lors de l'« été » sud polaire, de novembre à février, avec de petits avions. Les recherches du Dome C sont concentrées sur la géodésie, la glaciologie, le géomagnétisme, la météorologie et la biologie humaine. Les conséquences de l'isolation et des conditions climatiques extrêmes sur le corps humain y sont, entre autres, étudiées. Les conditions du pôle sud sont telles que des scientifiques ont bien dû se retrouver au bord de la folie...

Combat contre la couvée ancestrale

Les puissances du mythe sont une réalité depuis la nuit des temps en Antarctique, mais leur découverte par les humains se fit tout d'abord sous forme d'un symbole bien plus effroyable que le célèbre « signe jaune » : l'accès de l'Homo sapiens aux forces du mythe sous la glace éternelle se produisit sous la croix gammée ! Cela peut tout du moins s'être produit, car les légendes, les théories du complot et la vérité sont inextricables...

En 1938, le navire allemand pour hydravions « Schwabenland » s'aventure sous le commandement du capitaine Alfred Ritscher à l'est de l'Antarctique pour établir un avant-poste du Reich sur le continent blanc. Le projet est tout d'abord soumis au plus grand secret, mais Karl Dönitz annonce en 1943 au public que la flotte de sous-marins du troisième Reich aurait bâti pour le Führer une base militaire secrète à l'autre bout du monde, « un Shangri-La [...], une forteresse imprenable ». En effet, il existait divers indices corroborant la présence d'une base secrète de l'Allemagne nazie

au pôle sud, comprenant jusqu'à dix mille soldats et civils. Ce château de glace prosaïquement nommé aujourd'hui « Base 211 » formait le socle du plan tordu d'Heinrich Himmler, qui visait à fonder une colonie sur le continent antarctique. On peut supposer (tout du moins dans le contexte d'une aventure de *Cthulhu*) que son projet réussit ; dans tous les cas, une zone du nord de l'Antarctique de six cent mille kilomètres carrés porte encore aujourd'hui le nom de « Nouvelle-Souabe » (comprise entre 70° et 76° de latitude sud et entre 12° et 25° de longitude est). Les efforts des nationaux-socialistes furent stimulés par les célèbres expéditions de Richard E. Byrds (et son précurseur norvégien). Ils voulaient eux aussi obtenir une part du gâteau du « nouveau » continent qui n'avait été largement exploré qu'à partir du début du XX[e] siècle par des chercheurs de diverses nationalités. Il n'était vraisemblablement pas dû au hasard que les « conquérants aryens de l'Antarctique » aient choisis comme base militaire probablement la seule région de tout le continent *sans* lac subglaciaire.
Ce fut cette dernière forteresse d'une prétendue « race dominante » qui fit revenir Richard E. Byrd au pôle sud en 1947. L'amiral de la marine américaine n'était cependant pas seul, mais accompagné de treize navires de guerre et de quatre mille soldats. Officiellement, l'appareil de guerre nommé opération « High Jump » devait être testé dans des conditions climatiques extrêmes en Antarctique. Certains théories en revanche pointent l'existence de la base 211 et décrivent l'opération High Jump dans ce contexte comme la dernière bataille de la deuxième Guerre Mondiale. Les derniers sbires fanatiques du troisième Reich avaient entre-temps réussi à atteindre les sites ancestraux des Anciens enfouis sous la glace et qui se trouvaient à proximité de la position supposée de Kadath l'inconnue, et avaient également découvert un endroit décrit comme les « ruines d'Asgard » dans l'un des messages radio du sous-marin U-977 allemand captés par les Américains. De nombreux containers en métal furent emmenés depuis l'Antarctique dans des postes avancés secrets (existant certainement encore de nos jours) en Amérique Latine et du Sud. Étaient-ils remplis d'artéfacts des Anciens ? En ce temps-là, et pendant longtemps après, des phénomènes étranges et des objets volants non identifiés furent observés dans la région sud polaire. Supposer que les Nazis aient construit des OVNIs semble bien sûr absurde. Mais est-ce pour autant inexact ? Le fait est que de nombreuses anomalies constatées dans cette région n'ont pas pu être expliquées par les sciences reconnues. Qu'il se soit agit alors d'une utilisation de technologies extraterrestres ou de conjurations des êtres du mythe de Cthulhu, personne ne peut l'affirmer avec certitude.

Personne ne sait s'il existe encore des fanatiques nationaux-socialistes qui ont survécu sur la base 211. Ceux qui sont impliqués jusqu'à aujourd'hui dans les agissements des sociétés secrètes à l'origine et aux idées fascistes n'en savent probablement rien non plus. On peut supposer une telle union à l'intérieur de la NASA : après la deuxième Guerre Mondiale, le gouvernement des États-Unis inclut dans ses rangs lors de l'opération « Paperclip » de nombreuses pointures nazies avec des connaissances scientifiques en vue de la guerre froide. Leur représentant le plus célèbre était Wernher von Braun, découvreur

« Les rumeurs persistantes concernant les activités du sous-marin allemand dans la région de la Terre de feu entre la pointe sud de l'Amérique Latine et le continent antarctique reposent sur des évènements réels. »

AFP (Agence France Presse), le 25 septembre 1946





Explorations en Antarctique

> *« Concernant l'origine de l'anomalie magnétique, [une voyante douée de capacités médiumniques] nous expliqua que l'Antarctique était une terre pour extraterrestres bien avant que le continent ne soit recouvert de glace. D'après la voyante, les aliens toujours bien intentionnés construisirent quelque chose que nous décririons aujourd'hui comme un observatoire équipé d'un appareil capable d'envoyer des messages codés [dans l'univers]. Dans les mois qui suivirent, de plus en plus d'observatoires similaires auraient été découverts, ce que les gouvernements terrestres tentèrent de dissimuler. »*
>
> *Vostok : The Lake of Shadows* de Scott Corrales, *Fate-Magazine*, Juin 2002

de la fusée V-2 et tête pensante des missions Apollo. Wernher von Braun parvint en premier à retourner sa veste (de façon très convaincante), mais cela valait surtout pour lui et pas pour ses nombreux collègues allemands. Un culte du « cycle éternel » secret serait-il la réelle explication de l'intérêt de la NASA pour le lac Vostok, pleine de convoitise pour une haute technologie magique du passé ? Sait-on au Kennedy Space Center en Floride, depuis le dernier signe de vie de Galileo, que le lien entre l'Antarctique et la lune de Jupiter, Europe, repose sur bien plus que des conditions environnementales similaires ?

Quelles que puissent être les raisons des recherches des autorités américaines de l'espace sur le lac Vostok, les conditions n'étaient pas toujours paisibles, même sans les anciens adversaires de guerre. Il n'y eut pas une fois où l'on ne se brûla pas les doigts et où l'on ne pût se refuser à l'aide des forces américaines. En 2001, la NASA reprit subitement ses travaux de recherche dans la glace éternelle et fit de nouveau appel aux militaires en Antarctique, presque soixante ans après l'opération High Jump. Les chercheurs norvégiens de la base d'Amundsen observèrent la quantité incroyable de matériel et de personnel américains amenés à Vostok. Une unité de la marine américaine Navy Seals fit irruption dans la base de Vostok et évacua en toute hâte les scientifiques russes s'y trouvant. Dans le même temps, deux aventurières australiennes furent expulsées d'Antarctique sous la contrainte (d'après des communiqués de presse non confirmés), car elles souhaitaient traverser en ski la zone du lac. Dans la base polaire américaine McMurdo, onze scientifiques furent également exfiltrés, dont sept seulement pour « raisons médicales ». Les déclarations de la NASA concernant ces évènements font état de raisons de sécurité nationale nécessitant leur retour immédiat en Antarctique.

La sûreté nationale des États-Unis aurait pu être mise en jeu si les scientifiques avaient découvert ce secret ancestral sous la glace du lac Vostok, secret que les meilleurs du troisième Reich étaient en mesure de dévoiler également. Les Anciens s'étaient établis au fond du lac à la nuit des temps, lorsque le continent antarctique n'était pas encore gelé. Cependant, la ville ne devait pas rester leur demeure jusqu'à la fin de la civilisation de cette race. Le malheur qui s'abattit sur eux porte le nom d'Ubbo-Sathla. Certains supposent que ce dernier est la source de la création des Shoggoths ; d'autres pensent au contraire qu'Ubbo-Sathla a jailli en leur sein, peut-être une expérience blasphématoire des Anciens, ou une bévue. On sait cependant qu'aussitôt, la progéniture de l'entité ancestrale Ubbo-Sathla en sortit et se répandit comme la peste. Les Anciens disparurent dans le cours du temps, mais les Shoggoths qui vénéraient Ubbo-Sathla comme un dieu restèrent sur place et rendirent hommage à la nichée qui remontait des cavernes profondes. Là-dessous, Ubbo-Sathla pulse peut-être encore…
La grotte secrète se trouve quelque part dans les entrailles de la Terre, au-delà de toute région connue. Sous des tunnels dissimulés en Antarctique (et probablement dans les Contrées du Rêve également), elle entre en contact ci et là avec la surface, et Vostok n'est

pas le seul lieu soupçonné d'affleurer la « source inachevée ». Un gardien peut mettre un tout autre site en relation avec Ubbo-Sathla. Lorsque les Anciens partirent, ils scellèrent l'accès à sa grotte cachée et lointaine grâce à un puissant cristal. Ils le chargèrent avec tant d'énergie psychique qu'il devint assez froid pour nourrir jusqu'à aujourd'hui la carapace de glace au-dessus de la ville et de l'accès. Ce cristal est la cause de ces anomalies magnétiques étranges mesurées actuellement dans la région de Vostok. Les bactéries encore non catégorisées et les champignons que les biologistes découvrent dans la glace font partie d'un écosystème qui s'écoule depuis des fentes conduisant à la grotte d'Ubbo-Sathla par un long chemin sinueux. Pour finir, la chaleur de la ville encore en activité serait la raison pour laquelle le lac ne gèle pas.

Les Anciens dégénérèrent au cours des millénaires, et avec eux les témoignages de leur culture développée. Cependant, la ville au fond du lac Vostok était peuplée par les Shoggoths et la progéniture ancestrale de leur dieu depuis le moment où les créatures s'enfuirent. Quel que soit le peu que l'on puisse trouver dans d'autres endroits du monde sur les Anciens, des trésors inconcevables doivent se cacher dans les « ruines d'Asgard ». Il doit y avoir de nombreux humains sur Terre assez dénués de scrupules pour forer la couche de glace du Vostok ; il y en a au contraire qui sont conscients du danger et mettent tout en œuvre pour empêcher ces forages. En effet, un seul forage dans une station éloignée en plein milieu du no man's land antarctique suffirait amplement à la libération des organismes dangereux qui pourraient faire disparaître totalement l'équipe de la station, voire même l'ensemble de l'humanité.

Une rencontre entre les explorateurs du mythe et le lac Vostok pourrait se produire au plus tôt pendant la deuxième Guerre Mondiale et très certainement plus tard encore. L'eau abrite suffisamment de secrets horribles pour avoir justifié lors des décennies précédentes la tenue au secret aussi longtemps que possible de son existence. Dans le jeu, cela peut signifier que le lac Vostok a été découvert bien plus tôt, mais que cela n'a pas été rendu public. Des gardiens acharnés de ce secret tentent peut-être d'empêcher sa découverte par des méthodes draconiennes, ce qui, au vu de l'histoire, a lamentablement échoué. Néanmoins, dissimulé sous la glace dans la zone magnétique, les investigateurs découvriront peut-être un poste avancé depuis longtemps oublié ; un futur « quatrième royaume » ou le « cinquième soleil » des Mayas ? Les scientifiques qui y vivent et qui ont sombré dans la folie voulaient (et veulent sans doute toujours) retirer le cristal des Anciens de la glace et l'utiliser comme arme pour reconquérir le monde. La région autour du lac Vostok abrite en tous cas plus d'un secret et d'innombrables dangers...

■



Par-delà les Montagnes Hallucinées

Si l'on ne veut pas déformer l'histoire plus amplement que la supposition d'une conspiration « d'Antarctic Space-Nazis » ne le fait déjà, le secret du lac Vostok est plutôt adapté aux investigateurs du présent. Mais l'Antarctique tient une place de premier ordre dans l'univers de *Cthulhu* à toute époque, même si le contexte est à chaque fois particulier. En effet, dans sa nouvelle *Les Montagnes hallucinées* (titre original : *At the Mountains of Madness*), Lovecraft a déjà mentionné la géographie et l'histoire de l'Antarctique, bien que cela ne concorde plus dans une certaine mesure avec les connaissances actuelles. Chaosium consacre avec *Par-delà les montagnes hallucinées* la campagne la plus fournie de *Cthulhu* qui existe à l'Antarctique alternatif de Lovecraft. Avec un peu de bonne volonté, il est possible d'y appliquer également les connaissances (modernes) concernant le lac Vostok.

Dans cette campagne se déroule une sorte de « course » de plusieurs expéditions pour l'exploration de l'Antarctique, chronologiquement après l'expédition de Miskatonic décrite par Lovecraft. Les personnages font partie de l'expédition Starkweather-Moore. L'un des groupes concurrents, l'expédition allemande Barsmeier-Falken, avait installé son campement presque directement sur l'anomalie aujourd'hui connue du lac Vostok. Elle découvrit un secret qui pouvait expliquer la disparition mystérieuse des Anciens, ce qui causa sa perte. Les chercheurs avaient trouvé des formes de vies étrangères, les dénommées Animiculi, au pied des montagnes Miskatonic, en marge du lac Vostok encore inconnu. Ce fut tout d'abord des spores grosses comme le poing qui se nichèrent dans les vêtements des hommes et grossirent grâce à leur chaleur. Une fois plus grosses, elles devinrent rapidement des anomalies horrifiantes qui assaillirent les chercheurs de cauchemars et qui furent en mesure de dévorer tout simplement des équipes complètes. Les Animiculi qui s'étaient extraits de la glace profonde du Vostok appartenaient à une entité jusque-là inconnue et non identifiée, qui n'était mentionnée nulle part dans le panthéon du mythe. Les Anciens avaient emprisonné ce dieu ou Grand Ancien dans un « piège à dieu », un « cold hole », semblable à un trou noir. Le piège, immense, s'étend sur toute la surface souterraine du continent antarctique et pourrait se trouver directement à Vostok. C'est une prison dont la température au cœur descend bien plus bas que le point de congélation. D'énormes cheminées sont disséminées dans tout l'Antarctique et forment un conduit pour l'air chaud produit. Au fond de l'une d'entre elles existerait encore aujourd'hui une ville des Anciens immergée et habitée par des créatures effroyables.

Au-delà des montagnes Miskatonic, dans les hauts plateaux américains de l'Antarctique, se trouvent les ruines d'un site ancestral que les Anciens quittèrent vraisemblablement par peur de ses prisonniers, et qu'ils évitèrent depuis au cours des éons. Au centre de ces ruines s'élève une tour contenant l'unité de commande du lieu qui s'étend sur trente miles et qui gère l'ensemble avec un ordinateur central organique. Cette tour fut entretenue pendant longtemps par les Anciens et réparée toujours et encore sommairement avec des tissus cérébraux vivants d'organismes complexes. La tour ne put cependant être réparée que selon les capacités des créatures dont les connaissances s'amenuisaient et avec des matériaux insuffisants.

En raison de la dégradation progressive du piège, l'entité prisonnière réussit à provoquer un tremblement de terre qui libéra une partie de son être sous le lac Vostok. Des éléments purent remonter à la surface et partir à la recherche de leurs victimes sous forme de spores, les Animiculi. De temps en temps, des troupes d'entretien des Anciens vont, depuis leur ville sous l'eau, jusqu'à la tour pour la réparer. Cependant, seuls les tissus cérébraux des organismes complexes sont en mesure de fournir un service suffisant, et quelques humains impuissants tombèrent à point nommé.

Si un groupe d'explorateurs téméraires rencontre ces dangers en Antarctique, ils subiront certains effets secondaires du piège : dans la région de Vostok, les tempêtes de glace et les tornades faisaient rage en continu dans les années 1920 et 1930. De plus, des anomalies temporelles y règnent et s'expriment par des hallucinations vacillantes. En raison de l'affaiblissement du piège, les montagnes hallucinées menacent de s'effondrer, ce qui pourrait expliquer leur disparition. Cet effondrement devait se produire plutôt lentement mais une accélération du processus pourrait s'expliquer par des incidents dans le piège. Un groupe de personnages pourrait s'y être embarqué et porterait ainsi la responsabilité du fait que l'expédition de Miskatonic de 1930-1931 soit encore la risée du monde scientifique.

Dans le désert glacé
Kadath l'inconnue

« Il apparaissait maintenant sur le lointain horizon blanc [...] une ligne indistincte et féérique de cimes violettes dont les sommets en aiguilles se dessinaient tel un rêve sur le rose accueillant du ciel occidental. [...] Pendant une seconde, l'admiration nous coupa le souffle devant la surnaturelle beauté cosmique du paysage, puis une vague répulsion s'insinua dans nos âmes. Car cette ligne violette au loin ne pouvait être que les terribles montagnes du monde interdit – les plus hauts pics de la Terre et le centre du mal sur le globe ; abritant des horreurs sans nom et des secrets archéens [...] que nul être vivant sur Terre n'avait foulées ; visitées de sinistres éclairs et projetant d'étranges lueurs par-dessus les plaines dans la nuit polaire – sans aucun doute archétype inconnu du redoutable Kadath dans le Désert Glacé au-delà du détestable Leng auquel font allusion les légendes primitives impies. »

H.P. Lovecraft, *Les Montagnes hallucinées*, traduit par Simone Lamblin (titre original : *At the Mountains of Madness*), récit du géologue, professeur et docteur William Dyer, dirigeant de l'expédition de l'université de Miskatonic en Antarctique, 1931



Kadath l'inconnue dans le désert glacé, dissimulée et interdite aux humains, inatteignable malgré sa taille gigantesque, a incité de tout temps les plus intrépides à poser leurs pieds dans un paysage dont les secrets ne devaient être révélés qu'aux dieux. On raconte cependant qu'un homme, le rêveur expérimenté Randolph Carter, aurait accédé à l'inaccessible. Celui-ci tut néanmoins les horreurs auxquelles il fut confronté, ainsi que le chemin emprunté pour y parvenir. Malgré son isolement lourd de signification, ou justement pour cette raison, qui va de paire avec Kadath l'inconnue, cet objet de spéculation est mentionné dans plus d'un écrit et papyrus anciens. Un certain professeur William Dyer en avait apparemment connaissance également. Autrement, s'il avait aperçu les tours se dessiner à l'horizon lors de l'expédition de l'université de Miskatonic en Antarctique en 1930-1931, il n'aurait pas pu les nommer.

Un isolement total est un défi pour les humains. La montagne « appelle » comme on le dit dans plus d'un conte relatant une ascension ; c'est le symbole du but et de l'inatteignable qui stimule l'être humain dans ses per-



Phénomènes lumineux fascinants dans le ciel

formances toujours plus poussées. Cependant, Kadath ne semble pas capable de menacer l'humain depuis le lointain, ni de pronostiquer son échec en riant de mépris pour attirer ensuite d'autres aventuriers qui, tout comme les premiers séduits, semblent s'approcher un peu plus de Kadath pour enfin craquer, convaincus de la vanité de leur action.

La localisation de Kadath n'est pas unanime parmi les chroniqueurs dans les illustres écrits déjà mentionnés tels que les *Manuscrits Pnakotiques* et le *Necronomicon*. Certains soupçonnent les chaînes de montagnes titanesques au nord de la Mongolie, d'autres penchent pour l'Asie Centrale, dans laquelle les plus hautes montagnes du monde s'élèvent, dans le massif de l'Himalaya. D'autres encore, et parmi eux Dyer, placent Kadath dans les étendues inconnues du sixième continent, l'Antarctique ; une petite minorité, quant à elle, pense que Kadath ne se trouve pas dans le Monde de l'Éveil mais au-delà du Mur du Sommeil, dans les Contrées du Rêve, dans des paysages formés sans le savoir par les désirs et les émotions de l'ensemble de l'humanité.

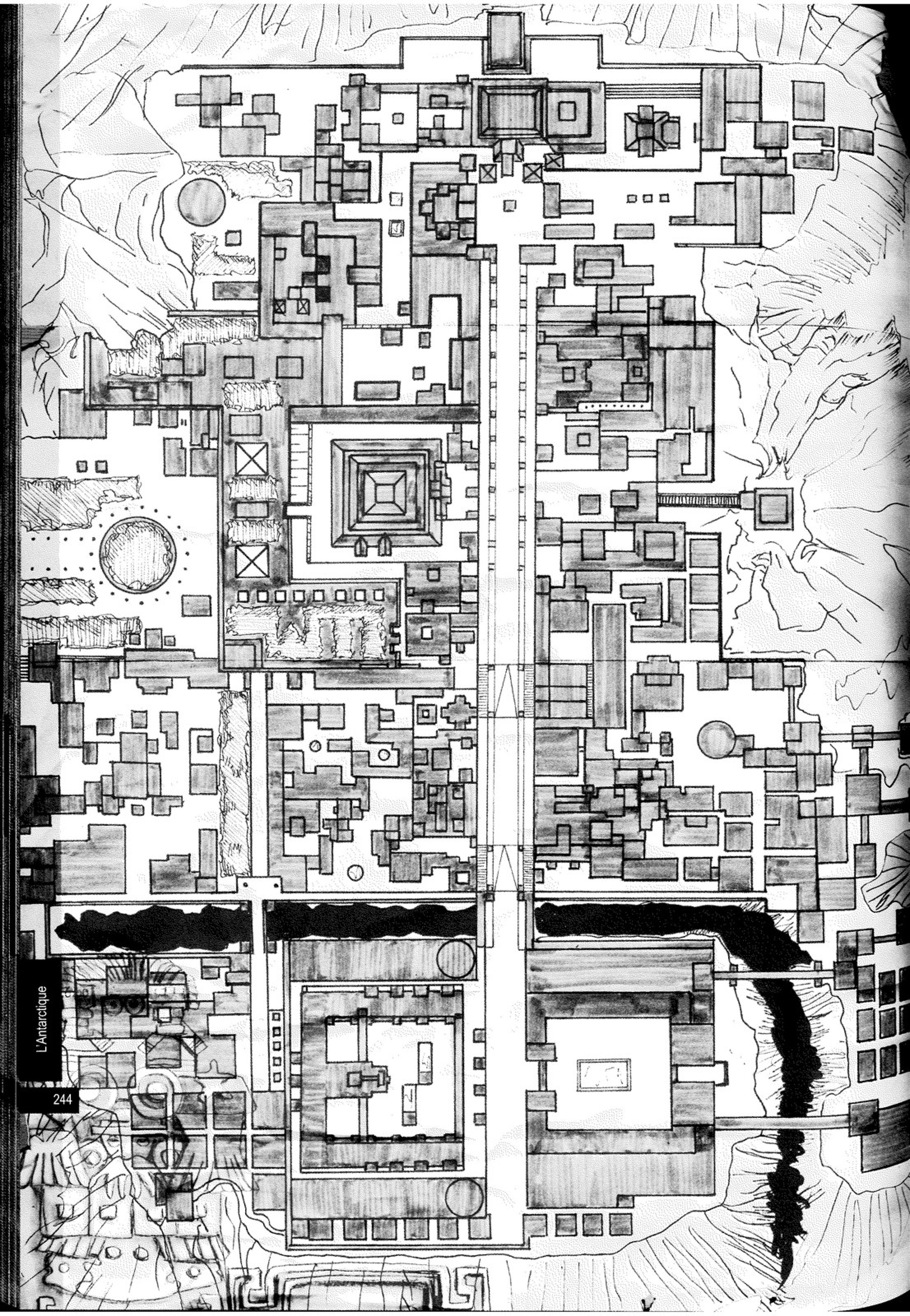
Les auteurs sont cependant d'accord sur le surnom de Kadath « dans le Désert Glacé ». Kadath se trouverait dans une région dont la seule particularité serait le froid extrême et une absence désespérante d'autres caractéristiques. Ce désert que certains auteurs assimilent au plateau secret de Leng fouetté par les vents (voir l'article p. 167) représente le dernier bastion, le dernier obstacle érigé par les dieux, empêchant d'atteindre Kadath. Il ne devrait pas surprendre que celle-ci soit gardée par des sentinelles vieilles de nombreux éons, qui tentent de dissuader les intrus de parvenir jusqu'à elle. Cependant, même si l'aventurier réussit à surmonter ces barrières, il se trouve ensuite devant une chaîne de montagnes aux dimensions spectaculaires. Sur son plus haut sommet se tient le château d'onyx, foyer dissimulé des dieux débonnaires de la Terre, protégés par les Dieux Très Anciens parmi lesquels Nyarlathotep.

Dyer, qui pense avoir aperçu ces montagnes en Antarctique, parle d'altitudes comprises entre treize mille et dix-sept mille mètres, comme des cimes en aiguilles d'une planète monstrueuse se trouvant sur le point de crever un ciel qui lui est inhabituel. Ses hauteurs devaient être selon lui au-delà de tout, ses sommets s'élever dans des couches atmosphériques dans lesquelles seuls des fantômes gazeux peuvent exister et que l'aviateur téméraire peut entendre chuchoter d'une voix éteinte après une chute inexpliquée. Selon son rapport, cette chaîne de montagne se situe entre les degrés 77 et 70 de latitude sud et les degrés 70 et 100 de longitude est. Si l'on tient compte des erreurs d'indication du lieu, comme il est courant lors des expéditions au pôle sud en raison des problèmes techniques, le dénommé « pôle de l'inaccessibilité » sud s'y trouve aussi à 77° de latitude sud et 104° de longitude est, endroit en Antarctique situé le plus loin de la côte. Quel lieu sur le globe porterait le mieux l'allégorie de l'inaccessibilité que celui-ci ?

Les phénomènes mystérieux sont courants en Antarctique. Les aurores australes font partie de celles que l'observateur considère comme esthétiques, bien qu'elles soient la conséquence de tempêtes solaires qui s'abattent sur le contemplateur sous forme d'un champ magnétique terrestre à proximité du pôle sud magnétique protégé de façon insuffisante. Les contacts radio également s'interrompent encore et toujours entre les expéditions en raison des anomalies magnétiques. De plus, le fait que le pôle sud magnétique lui-même n'est pas fixe, contrairement au pôle nord magnétique, et qu'il migre dans une journée sur des kilomètres ne facilite pas l'orientation dans le désert blanc. Tout cela peut indiquer que Kadath déchaîne effectivement des singularités qui peuvent être prouvées scientifiquement.

« Le ciel oriental projetait une masse scintillante de lumière australe qui tressaillait, [...] des arcs et des faisceaux flamboyaient côte à côte dans la lumière vacillante et se propageaient dans le ciel pour lentement s'estomper et se ranimer à nouveau avec ardeur. La lumière plus puissante semblait presque liquide ; elle s'amoncelait en faisceaux sinueux et envoyait des langues brillantes vers le haut, puis se lissait en ondoyant sur le rai de lumière pâle comme si elle voulait lui insuffler une nouvelle vie. Il est impossible d'être témoin d'une apparition si miraculeuse et magnifique sans ressentir de la timidité sacrée ! Il me surprend que l'histoire ne nous narre rien concernant des adorateurs de la lumière australe, car l'apparition pourrait facilement être considérée comme une manifestation divine ou démoniaque. [...] D'ailleurs, Ponting ne réussit pas à photographier la lumière. [...] Même les étoiles semblent ressentir de la répugnance face à ces clichés. [...] Très singulier ! »

Extrait du journal du capitaine Robert Falcon Scott, explorateur du pôle sud, 1911-1912





« La Montagne du Destin était la plus imposante et la plus haute [...] et son sommet puissant atteignait littéralement le ciel. [...] Il ne pouvait être dompté que par un conquérant des sommets lorsque le précédent ayant tenté l'assaut était totalement tombé dans l'oubli. [...] C'était le point culminant car le sommet de la Montagne du Destin n'était pas une aiguille mais un haut plateau aussi vaste qu'un pays. [...] au centre de cette surface [...] [s'élevait] une montagne plus petite à l'aspect particulier. Elle était relativement étroite et haute [...] mais d'un bleu brillant. Elle comprenait de nombreuses cimes de forme étrange qui s'élevaient dans le ciel comme des stalagmites géantes. »

Michael Ende, *L'Histoire sans fin* (titre original : *Die unendliche Geschichte*), 1979



Le dernier cri pour les expéditions en Antarctique : des lunettes de glacier très en vogue

Les influences de Kadath l'inconnue ne sont pas un thème apparaissant uniquement dans la science ; l'art et la littérature vivent souvent de l'image de l'inaccessible, et en particulier celle de la montagne qui dévoilerait des secrets et les dernières révélations si l'on pouvait s'y rendre. L'allégorie de la tour d'ivoire est célèbre, avec ses prétendus scientifiques et intellectuels retirés du monde mais aussi de la réalité. Pourquoi une tour remplie de génies à demi-fous, pourquoi pas un château fort ou une forteresse ? Le motif de Kadath l'inconnue comme construction s'élevant dans le ciel est ici clairement reconnaissable. Le célèbre auteur de *L'Histoire sans fin*, Michael Ende, utilise également le motif de la tour d'ivoire dans ce roman, mais pas seulement :

Si l'on considère maintenant qu'une entité demeure dans cette montagne, et qu'elle écrit l'ensemble des histoires (pouvant être éventuellement identifiée comme la manifestation mythique de Yog-Sothoth, Tawil at'Umr) ces motifs ne sont alors plus un hasard. Thomas Mann publie *La Montagne magique* en 1925, roman dans lequel le protagoniste Hans Castorp recherche la sagesse, et peut-être même le sens de la vie, dans un sanatorium reculé au creux des montagnes et finit par échouer.

Mais comment Kadath se montre-t-elle aux yeux des humains, si tant est que l'on puisse l'atteindre ? Les anciens textes s'accordent sur la présence d'un château d'onyx monumental sur son plus haut sommet. L'onyx, à qui l'on conférait déjà au Moyen Âge des qualités funestes, est une pierre semi-précieuse noire brillante une fois polie et nervurée de blanc, qui renie donc pour l'essentiel les couleurs. Tous les gisements de la Terre ne suffiraient pas à ériger un château en onyx, et encore moins dans les dimensions titanesques de celui de Kadath. D'où provient donc cette pierre si l'on est tenté de croire les chroniqueurs ? Des sources obscures parlent d'un gouffre d'onyx gigantesque dans les Contrées du Rêve, loin au nord, encore plus au nord que la ville d'onyx d'Inquanok, là où le soleil ne brille plus et où aucun humain n'ose poser le pied. Des blessures béantes se seraient ouvertes dans les flancs de la montagne, dont les dimensions font gémir de désespoir le rêveur. Comment et où ces blocs ont-ils été transportés, même les sources se taisent et aucun rêve fébrile ne dévoile la vérité.

Le château se tient sur le plus haut sommet de la plus haute montagne, baigné du halo vert-orangé blafard de la lumière polaire, et derrière lui commence le vide. Des murs se dressent sur des fondations cyclopéennes et se perdent dans le néant du ciel, murs polis, interrompus par des fenêtres et des balustrades, dont la taille est inconcevable pour l'esprit humain. À l'intérieur, derrière une porte en arche d'une immensité presque blasphématoire, des labyrinthes attendent l'observateur sous forme de suites taillées dans l'onyx le plus fin. Rapidement, on oublie non seulement la direction d'où l'on vient, mais aussi que l'on se trouve dans un bâtiment tellement les plafonds sont hauts et les parois éloignées. Des escaliers conduisent au milieu de nulle part, et bien qu'ils ne soient pas conçus à taille humaine, on les parcourt comme dans un rêve. Le temps perd de son importance. Le tintement clair des verres en cristal se fait entendre, une lumière dorée et étincelante entoure l'ingénu qui se retrouve en tant que premier être vivant devant les Grands Maîtres, à la jeunesse éternelle, couronnés de feuilles de laurier, avec les lobes d'oreilles allongés et les visages sévères.

Les Grands Maîtres ne sont à présent que dans les histoires, mais dans le passé ainsi que dans l'Antiquité, ils furent vénérés, et ne sont pas oubliés dans les Contrées du Rêve. Il y a Ariel le Porteur de vérité, Hagarg Ryonis le Guetteur, Karakal le Maître des flammes, Lilith la Reine de la nuit, Lobon le dieu oublié de Sarnath, Nath-Horthath le dieu de Celephaïs, Robigus et ses champignons, Tamash le seigneur des illusions et enfin Zo-Kalar, souverain sur la vie et la mort. Cependant, les Grands Maîtres ne tolèrent aucun intrus dans leur demeure et sont protégés par les Autres Dieux, même s'il s'agit de dieux faibles. Barzai le sage déjà fut entraîné vers les cieux en hurlant, uniquement car il avait voulu voir danser les Grands Maîtres loin de Kadath sur les plus hauts sommets, comme ils le faisaient dans leur jeunesse. Quelle punition encourt donc l'humain qui pénètre dans leur dernier refuge, Kadath l'inconnue, dans le Désert Glacé ? Si Barzai n'a été envoyé que dans le ciel, il faut craindre que les intrus de leur château d'onyx soient propulsés dans le vide interstellaire derrière Kadath, dans l'immensité de l'espace, là où Azathoth, le Sultan des Démons, est aux aguets.

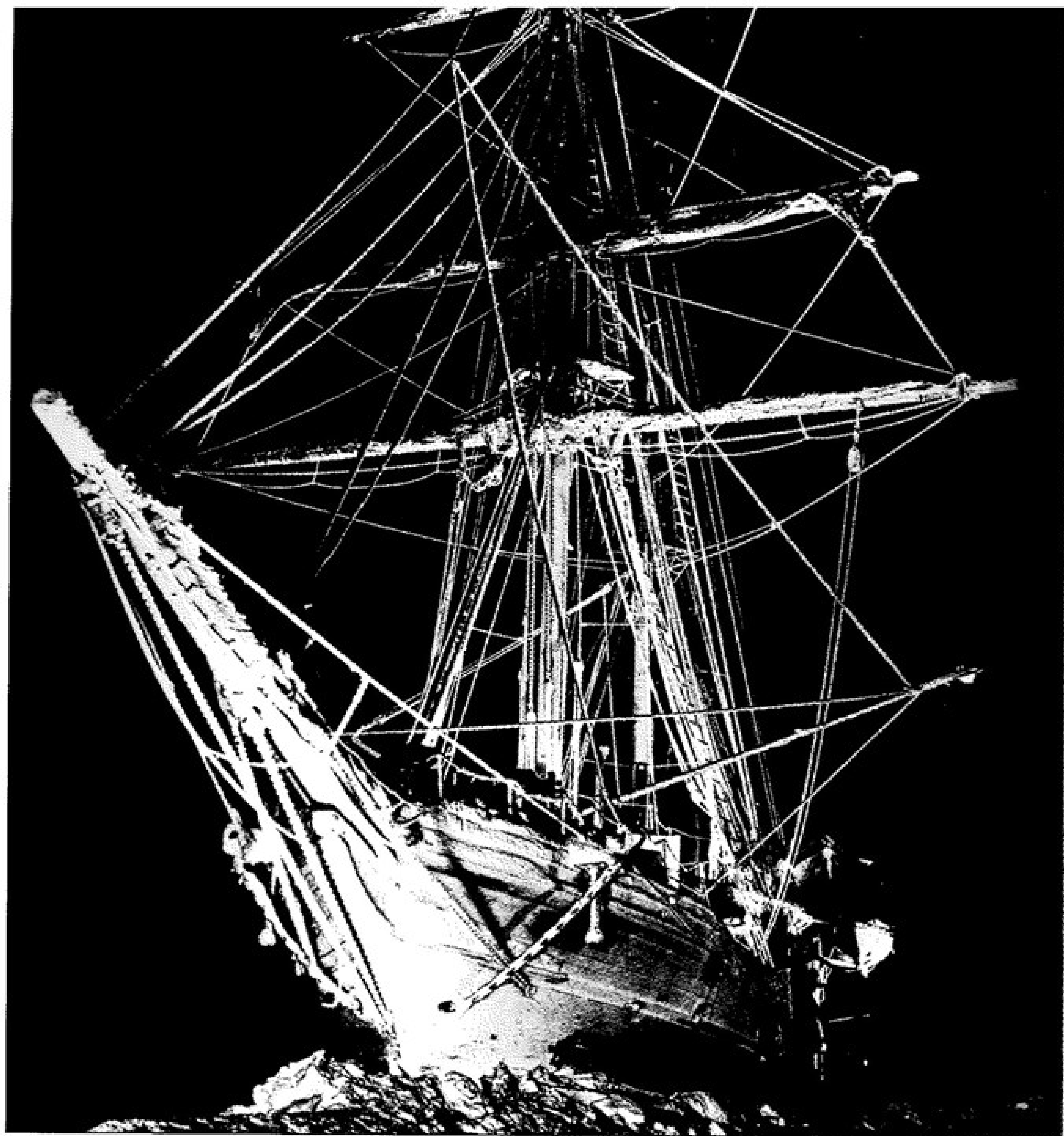
Expéditions en Antarctique

Le continent antarctique est l'une des régions de la Terre les moins hospitalières. Les températures atteignent en hiver facilement les - 60°C et la température la plus basse enregistrée fut de – 89,2°C. En été, les températures sont légèrement positives. La quasi-totalité de la terre est recouverte d'une couche de glace de plusieurs kilomètres parfois, et sur ses bords les dénommés plateaux de glace s'enfoncent dans la mer sur plusieurs milliers de mètres. Le plus proche du pôle sud géographique (et ainsi le point de départ de nombreuses expéditions) est le plateau Ross, à qui le découvreur anglais James Clark Ross a donné son nom. Ses parois presque verticales, la barrière de Ross, atteignent une hauteur allant jusqu'à deux cents mètres. C'est comme si ce mur gigantesque s'était placé là à dessein

pour décourager les humains de poursuivre leurs recherches, comme Amundsen, premier homme au pôle sud, le fit remarquer.
Au-delà des plateaux de glace, de grandes chaînes de montagnes de plus de cinq mille mètres s'élèvent au-dessus de la glace, puis l'on atteint le plateau polaire presque infini, un haut plateau dans lequel se trouve le pôle sud géographique, en plein milieu de ce néant blanc. Le plateau polaire pourrait-il être ce Désert Glacé mythique ?
Malgré son paysage désertique, l'Antarctique offre une beauté fascinante et particulière ; Scott décrit un « ciel étoilé pourpre profond et des montagnes de glace lumineuses, le scintillement des cristaux de glace sous mes pieds. Sous le versant sud de la montagne, des tâches brillantes d'une lumière australe apparurent et je vis une météorite très lumineuse traverser le ciel vers le nord. »
Le fleuve le plus important de l'Antarctique découvert à ce jour, qui peut s'attribuer le titre de « plus long fleuve d'un continent » aux côtés de l'Amazone fumant et du Nil mystérieux, est l'Onyx, de trente kilomètres de long. Il reste à savoir si son nom est un hasard ou non.

À part quelques lichens et mousses, la flore du continent antarctique n'a rien à offrir. La faune n'est guère plus reluisante. Si la mer polaire se distingue par l'existence de krills et poissons nombreux et diversifiés ainsi que de leurs prédateurs (comme les baleines, les phoques et les oiseaux de mer), les animaux sont très rares sur le continent même. Sur les côtes, on trouve des colonies de manchots se déplaçant par millions, décrits unanimement par les explorateurs du pôle sud comme affreusement confiants et aucunement peureux. Même les tirs de balles sur certains animaux ne poussent pas les autres à la fuite mais à examiner tout cela avec curiosité. Les phoques peuplent également les côtes, mais l'intérieur des terres est dépourvu de toute vie.
L'Antarctique, en tant que dernière tâche blanche (dans les deux sens du terme) sur les cartes du monde, possède une histoire mouvementée en ce qui concerne les découvertes. Pour des raisons de longueur, nous allons nous limiter ici aux évènements les plus importants. On peut supposer que bien avant la découverte officielle de l'Antarctique (probablement par Fabian Gottlieb von Bellingshausen pour le compte du Tsar Alexandre I) en 1820, l'existence d'un continent du sud était connue, car les cartes datant des environs de 1500 le représentaient avec une exactitude étonnante. De plus, parmi les marins, des rumeurs circulaient en ce temps sur un jardin d'Eden tropical et vert, quelque part au sud du Cap Horn. Ces rumeurs alimentèrent également le récit de l'Américain Arthur Gordon Pym, qui aurait vu, lors de ses errances aventureuses de 1827 à 1829 au sud du cercle polaire, des îles tropicales et chaudes, habitées par des sauvages que les blancs épouvantaient tant qu'ils criaient les mots « Tekeli-li » dans des soubresauts convulsifs. Les voyages de l'Anglais James Clark Ross entre 1839 et 1842 avec les bateaux résistant à la glace Erebus et Terror, à la recherche du pôle sud magnétique, ne trouvèrent cependant pas ces rivages. Il ne put pas non plus atteindre le pôle magnétique mais définit sa position approximative, navigua sur plusieurs centaines de kilomètres le long du plateau de glace et écrivit des rapports détaillés.
Robert Falcon Scott et Ernest Shackleton tentèrent entre 1901 et 1904 d'atteindre le pôle sud géographique. Pour cela, ils durent passer deux hivers en Antarctique. Bien qu'ils se soient approchés à seulement sept cent soixante-dix kilomètres du pôle sud, ils prouvèrent qu'il était possible de survivre à l'hiver en Antarctique dans des camps en dur, et posèrent ainsi la première pierre pour toutes les expéditions suivantes. Lors de cette expédition, on utilisa pour la première fois des ballons au-dessus de l'Antarctique ; ils furent cependant si endommagés après leur première utilisation que poursuivre avec fut exclu.
Shackleton monta une nouvelle expédition en 1907-1909, utilisa lors de celle-ci le camp de 1904 et s'approcha une fois à cent quatre-vingts kilomètres du pôle sud avant d'être contraint de faire demi-tour. Cela peut être considéré comme le premier voyage en traineau de l'histoire sans réserves, et il échoua certainement pour la seule et simple raison qu'il avait utilisé comme bête de trait des poneys au lieu de chiens de traineau.

Dans les années 1911-1912 eut lieu une course dramatique vers le pôle sud entre


Prisonniers de la glace éternelle.

« On comprend très bien que ce mur élevé a été considéré pendant toute une génération comme un obstacle infranchissable à toute avancée vers le sud. »

Roald Amundsen,
La Conquête du pôle sud, 1912



Robert Falcon Scott et le Norvégien Roald Amundsen. Avant le départ, ce dernier avait, pour désorienter ses concurrents, indiqué que son but était le pôle nord (déjà découvert), puis il avait pris la route du pôle sud de manière surprenante. Les deux expéditions, qui avaient pris des réserves, passèrent l'hiver en Antarctique à proximité du plateau de Ross et se mirent en route l'été suivant. Scott avait formé trois équipes, une avec des chiens, une avec des poneys et une autre avec des motoneiges, alors qu'Amundsen avait tout misé sur les chiens. Les dysfonctionnements des motoneiges les mirent rapidement hors circuit et Scott ne disposait pas de maîtres-chiens professionnels, de sorte qu'il ne restât que l'expédition avec les poneys, à laquelle Scott prenait part, qui avançât. Amundsen, quant à lui, était habitué aux chiens et avait également la meilleure expérience logistique car il écrivit tout à fait sérieusement dans son journal qu'« un autre avantage très clair [des chiens par rapport aux poneys] est que l'on peut nourrir les chiens avec des chiens. » De plus, les chiens sont plus légers que les poneys et cassent ainsi moins souvent la couche de glace supérieure parfois fine.

Le seul problème auquel était confronté Amundsen était les chiennes en chaleur dans l'attelage qu'il maîtrisait facilement d'un tir ciblé. Les poneys de Scott périrent dès l'aller, et il dut porter et tirer lui-même son équipement. Il n'est donc pas surprenant qu'Amundsen fût le premier homme à atteindre le pôle sud le 14 décembre 1911. Scott arriva certes peu après (le 17 janvier 1912), mais sur le chemin du retour marqué par des tempêtes extraordinairement violentes, lui et ses accompagnateurs s'épuisèrent et ils moururent tous de froid à quelques kilomètres d'un camp qui aurait signifié leur salut.

L'Américain Richard Byrd proposa une voie totalement différente et nouvelle en conquérant l'Antarctique en avion en 1928. En seulement dix-neuf heures, il réussit à atteindre le pôle sud avec sa machine Ford à trois moteurs et à revenir à son point de départ. L'expédition dirigée en 1930-1931 par Dyer de l'université de Miskatonic d'Arkham se servit également d'avion, mais son but était de nature géologique. Elle doit être considérée comme un échec car seuls quelques membres revinrent aux États-Unis. Leurs rapports mentionnant des êtres antédiluviens, des chaînes de montagnes s'élevant jusque dans le ciel et des villes colossales au milieu de l'Antarctique sont si rocambolesques qu'ils ont été classés par les scientifiques dans la catégorie des fables. L'expédition Starkweather-Moore connut un destin similaire lorsqu'elle partit sur les traces de l'expédition de Miskatonic en 1933, et échoua avec des résultats tout aussi catastrophiques. Tous les rapports de cette expédition furent gardés sous clé et donnent lieu à toutes sortes de spéculations.

Pour qu'une expédition en Antarctique soit un succès, une préparation et une planification exhaustives sont nécessaires. En général, un camp de base à proximité de la côte est établi et de là, des camps de réserve sont disposés pour l'expédition à venir le long du chemin prévu pendant le premier été (qui, en raison de sa localisation dans l'hémisphère sud, est à l'opposé de notre été). L'hiver est passé dans le camp de base dans l'obscurité antarctique. Scott déclara d'ailleurs : « Aujourd'hui le soleil prit congé. À présent commence la longue et douce pénombre qui tout comme une barrette d'argent relie aujourd'hui avec hier. »

Les animaux de trait comme les poneys, ou mieux les chiens, étaient de la plus grande nécessité. Les moteurs ne furent assez fiables qu'à la fin des années 1920 pour ne pas tomber en panne dans le froid mordant. Byrd enterra ses avions dans la neige afin qu'ils survivent à l'hiver. Même en été, les moteurs devaient être excellemment entretenus car la plus petite quantité d'eau pénétrant dans la boîte de vitesses gelait et les rendait inutilisables. Outre la viande de phoque très grasse qu'ils chassaient, ils se nourrissaient de la viande des chiens ou des poneys des animaux de trait, de chocolat et principalement de Pemmikan, de viande et de graisse moulues, enrichies par des légumes et du porridge. Le Pemmikan fut à vrai dire développé pour l'armée comme ration mais s'est révélé incontournable en Antarctique de par sa valeur nutritive exceptionnelle, et put tout aussi bien être utilisé comme nourriture pour chien.

Jusqu'au développement des fibres artificielles, il était déconseillé de tenter l'escalade des montagnes. En effet, même les meilleures cordes, contenant auparavant du chanvre, non seulement étaient très lourdes, mais gelaient à des températures négatives et devenaient ainsi inutilisables.

C'est pour ces raisons que l'on peut supposer que Kadath resta pratiquement inaccessible avant l'utilisation d'engins volants en Antarctique. Il ne faut cependant pas oublier que des masques à oxygène devaient être portés à partir de six mille mètres d'altitude pour

éviter le mal aigu des montagnes. On peut se demander à partir de quelle altitude les moteurs à essence arrêtent de fonctionner, mais il est possible que Kadath se trouve à une hauteur bien supérieure aux capacités d'un avion à hélice, sans parler des pistes d'atterrissage.

Où se trouve Kadath ?

Des expéditions ultérieures à celle de Dyer (et peut-être Starkweather-Moore) en Antarctique n'ont pas vu de chaînes de montagnes colossales. Où se trouve donc Kadath ? Il semblerait que Kadath ne se trouve pas totalement dans notre monde mais que seules des portes s'ouvrent pour permettre un regard sur elle, et éventuellement de l'atteindre avec beaucoup de chance. Mais où se trouvent ces portes ? Les chroniqueurs ont déjà placé Kadath à divers endroits, mais toujours difficilement accessible, voire impossible à atteindre en leur temps : au nord de la Mongolie jusqu'à ce que les peuples des Huns parcourent ces régions ; dans l'Himalaya jusqu'à ce que les alpinistes atteignent ses sommets ; en Antarctique jusqu'à ce que les avions permettent une exploration plus aisée. Il semblerait presque que Kadath veuille se soustraire délibérément à l'humanité. Mais où se trouve-t-elle maintenant que les accès à l'Antarctique sont scellés ? La Terre semble être devenue trop petite. Le prochain but inaccessible serait la face sombre de la Lune, mais l'alunissage de 1969 aurait rendu nécessaire un autre éloignement. En 2003, les astronomes découvrirent une petite planète au-delà de Pluton et la baptisèrent précisément du nom d'une déesse Inuit, Sedna. Est-ce l'indice d'une signification mythique de cette planète, dans le Désert Glacé ? Combien de temps les portes vers Kadath y resteront ouvertes avant de devoir s'éloigner encore ? D'après des écrits obscurs, l'existence de l'univers comme nous le connaissons doit cesser lorsque Kadath arrivera en son centre et qu'Azathoth, sans esprit et fou, se repaîtra de ses secrets, lorsque la position des étoiles sera propice et que les Grands Anciens surgiront.
Mais pourquoi fixer Kadath l'inconnue dans un lieu géographique ? Il existe une autre Kadath, tout aussi inconnue que la première, bien qu'il puisse s'agir de la même : la Kadath des rêves ! Elle n'est rien d'autre que la création des rêves collectifs de l'humanité et existe dans les dénommées Contrées du Rêve, pays du rêve mentionné dans les Sept livres cryptiques de Hsan.

Scott trouva ainsi l'un des participants à son expédition. Et il disait vrai ! L'humanité créa Kadath et contribue involontairement à son inaccessibilité, symbole que ce dont on rêve ne peut pas être atteint. Si Kadath se trouve également dans le grand nord du pays des rêves, là où la lumière oblique ne fournit tout au plus que la pénombre, même les habitants de ce monde fabuleux et cauchemardesque n'en sont pas conscients. Elle doit se tenir là, attirante et menaçante ; l'humanité n'aurait autrement plus de rêves qui pourraient l'émuler.

À la recherche de Kadath

Les investigateurs peuvent se mettre en quête de Kadath l'inconnue pour diverses raisons. Que ce soit pour avoir lu dans des livres interdits l'existence de connaissances prétendues à Kadath, qu'ils recherchent par pure soif de découverte ce qui se trouve derrière cet horizon que personne n'a encore dépassé, ou encore qu'ils veuillent extorquer dans un orgueil incommensurable un vœux cher aux dieux débonnaires de la Terre. Kadath est le but ultime, et non pas un moyen pour y arriver comme c'est le cas d'une visite de la grande bibliothèque extraterrestre de Celaeno (déjà aventureuse en soi). Saisir ne serait-ce qu'un indice de l'existence de Kadath est l'œuvre d'une vie. Il est en effet presque impossible d'apercevoir Kadath à l'horizon, à la fois horrifiante et s'élevant au-dessus de tout. La gravir et pénétrer dans le château d'onyx des Grands Maîtres est tout aussi invraisemblable que d'en prendre les mesures. Cette entreprise est aussi folle que mortelle en fin de compte. Kadath l'inconnue ne devrait être utilisée par le maître de jeu [gardien ?] que comme dernière révélation d'une campagne qui prend fin ainsi. Kadath est et reste inconnue, et il n'existe aucun élément du mythe qui corresponde davantage à l'expression selon laquelle il y a des secrets qu'il vaut mieux ne pas connaître...

■

« Il était agenouillé, les yeux écarquillés, les mains nues et gelées, et son regard était hagard. […] Toute cette peine, toutes ces privations, toutes ses souffrances. Pourquoi ? Rien d'autre que des rêves. »

La glace attire toujours...





Les Océans



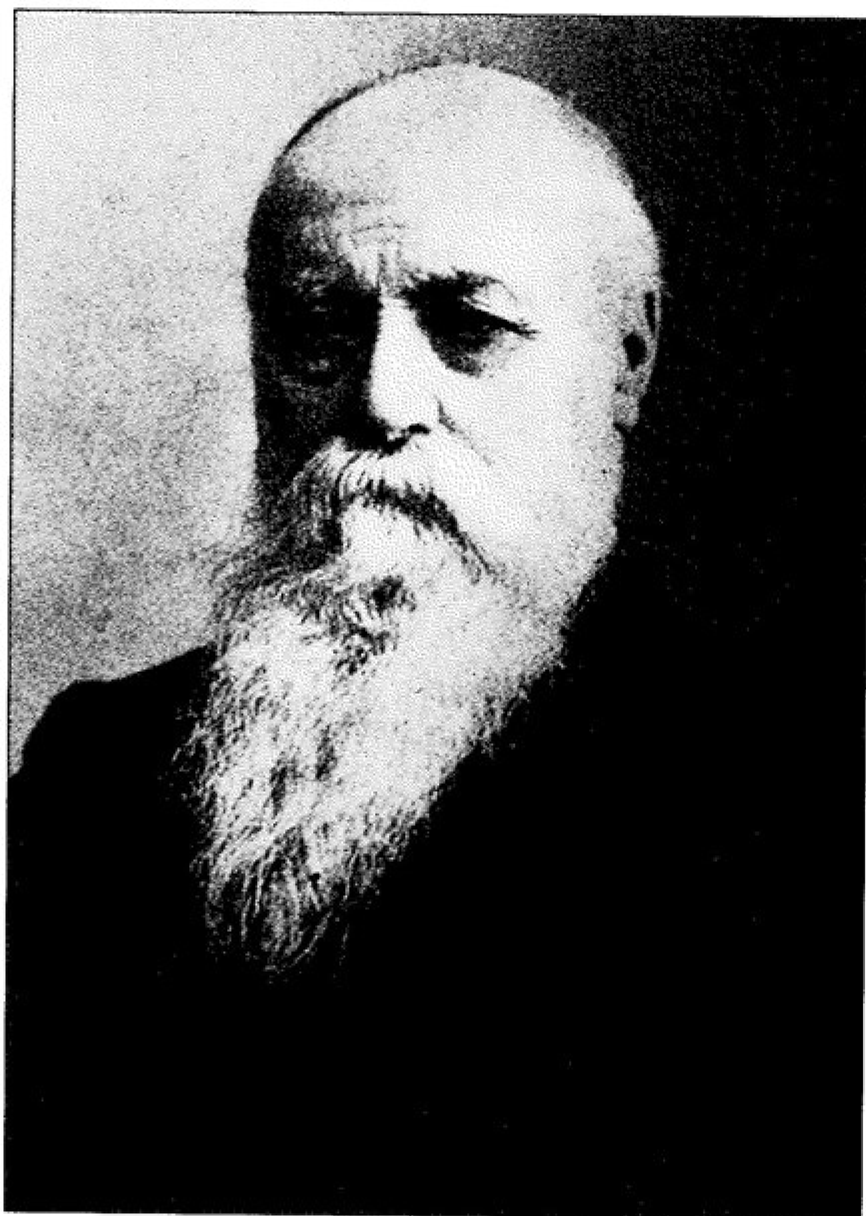
Le continent perdu Mu

Un « monde perdu » du point de vue ésotérique et scientifique

« Une survie de ses grandes puissances ou entités est absolument concevable,
une survie depuis les temps très anciens,
lorsque la conscience se manifestait peut-être sous des formes,
qui ont disparu à nouveau avant l'arrivée de l'humanité,
des formes dont seuls les poèmes et les légendes ont conservé des souvenirs fugaces,
et qui ont été nommées dieux, monstres ou encore êtres mythiques. »

Algernon Blackwood, auteur britannique, ésotérique et théosophe

Le continent Mu, comme le connaissent et l'aiment les occultistes et les ésotériques, fut mentionné pour la première fois dans les travaux du photographe, antiquaire et archéologue amateur Augustus Le Plongeon (1826-1908). Le Plongeon était un globe-trotter et écrivain de renom, qui avait effectué ses propres recherches concernant les ruines mayas au Yucatán. Il traduisit les anciens hiéroglyphes mayas du codex Troano et pensa y avoir déchiffré que la civilisation des Mayas était plus ancienne que les cultures des Égyptiens ou d'Atlantis. L'une de ses théories va jusqu'à affirmer que les Mayas fondirent Atlantis et plus tard l'Égypte ancienne. Il interpréta une série de caractères qui relatait le déclin d'un continent ayant été englouti par les eaux des océans. Le nom de ce continent était Mu. Le Plongeon vit derrière ce terme une autre désignation d'Atlantis, bien que ses interprétations plaçassent Mu dans l'océan Pacifique. Il est aujourd'hui communément admis que ces prétendues traductions furent le fruit de l'imagination de Le Plongeon. Le nom de Mu lui-même n'est dû qu'à une erreur de traduction. L'idée de base d'une masse terrestre ayant sombré entre l'Afrique, l'Asie et l'Amérique pourrait remonter à la « Lémurie » des naturalistes du XIXe siècle. Cette Lémurie aurait été un pont terrestre entre l'Afrique de l'est/Madagascar et l'Inde ou l'Indonésie, et expliquerait la propagation des lémuriens qui lui ont donné son nom. Mu ne serait donc que la syllabe centrale de LéMUrie. La Mu des occultistes s'est ensuite toujours et encore éloignée de ses racines, la côte africaine, et a dérivé, selon ses défenseurs, dans le Pacifique.



Augustus Le Plongeon, le « découvreur » de Mu

Quelle que soit la manière dont l'idée d'une masse terrestre disparue est née, elle trouva finalement un écho dans les mythes et les histoires. Cette théorie de Mu trouva confirmation dans un grand nombre de légendes de cultures anciennes qui pouvaient offrir des histoires compatibles avec la théorie d'un continent disparu. Ces anciens récits rendirent l'hypothèse d'une culture développée engloutie encore plus plausible. De nos jours, la pensée d'un continent inconnu dissimulé dans le Pacifique nous semble très improbable car d'après les lois de la tectonique des plaques, ni Mu, ni Lémurie n'ont pu exister un jour.

L'archéologue et auteur de textes occultes James Churchward (1852-1936) reprit la recherche de Mu et écrivit plusieurs dissertations sur ce thème. En 1926, il publia *Le Continent perdu de Mu* (titre original : *The Lost Continent of Mu*). Il affirma, dans ce livre et les suivants, avoir prouvé l'existence de Mu. D'après lui, Mu se serait étendu d'un point au nord d'Hawaï jusque loin vers le sud, aux îles Fidji et de Pâques. Churchward décrivit Mu comme le Jardin d'Eden et la demeure de soixante-quatre millions d'âmes qu'il nomma les Naacals. Cette civilisation aurait été à son apogée il y a environ soixante mille ans, et bien

plus avancée sur le plan technologique que l'humanité contemporaine. Selon l'auteur, les cultures développées de l'Antiquité, les civilisations de l'Inde, de Babylone, de Perse, d'Égypte et les Mayas ne seraient que des vestiges des colonies de Mu. Le continent, dans les écrits de Churchward, disparut lorsqu'une bulle gazeuse sous les fonds marins remonta et fit céder le sol. Hawaï et l'île de Pâques (voir l'article p. 266) seraient quelques restes de ce continent qui sort toujours et encore hors des flots.

Churchward indiqua qu'il avait obtenu ces connaissances du continent disparu par le biais d'un prêtre indien (ou tibétain) qui lui avait enseigné une langue morte antique que seules trois personnes parlaient encore. Le prêtre lui relata l'existence de tablettes ancestrales confectionnées par les Naacals. Selon ses dires, Churchward réussit à y jeter un oeil et les nomma les « tablettes Naacal ». Mais ces tablettes n'étaient qu'un fragment d'une œuvre bien plus colossale, de sorte que les connaissances de Churchward restèrent incomplètes. Il pensa avoir trouvé des preuves de l'existence de Mu dans d'autres héritages antiques. Au Mexique par exemple, il réussit à corroborer ses connaissances dans les tablettes de pierre découvertes par le géologue William Niven à San Miguel Amantla. Dans ses ouvrages, Churchward décrit la civilisation de Mu, son histoire, ses habitants et leur influence sur l'Histoire et les civilisations ultérieures. Il assimile ainsi le dieu du soleil égyptien Ra à un vestige de la religion originelle de Mu. « Rah » serait le mot des Naacals pour définir le soleil, mais aurait désigné également ainsi leur dieu et leur souverain. Bien que les œuvres et les théories de Churchward fussent tout d'abord prises en partie au sérieux par des scientifiques prestigieux, ses travaux sont aujourd'hui considérés comme de la science ésotérique, bien moins sérieuse, en raison des nombreuses spéculations et sources manquantes.

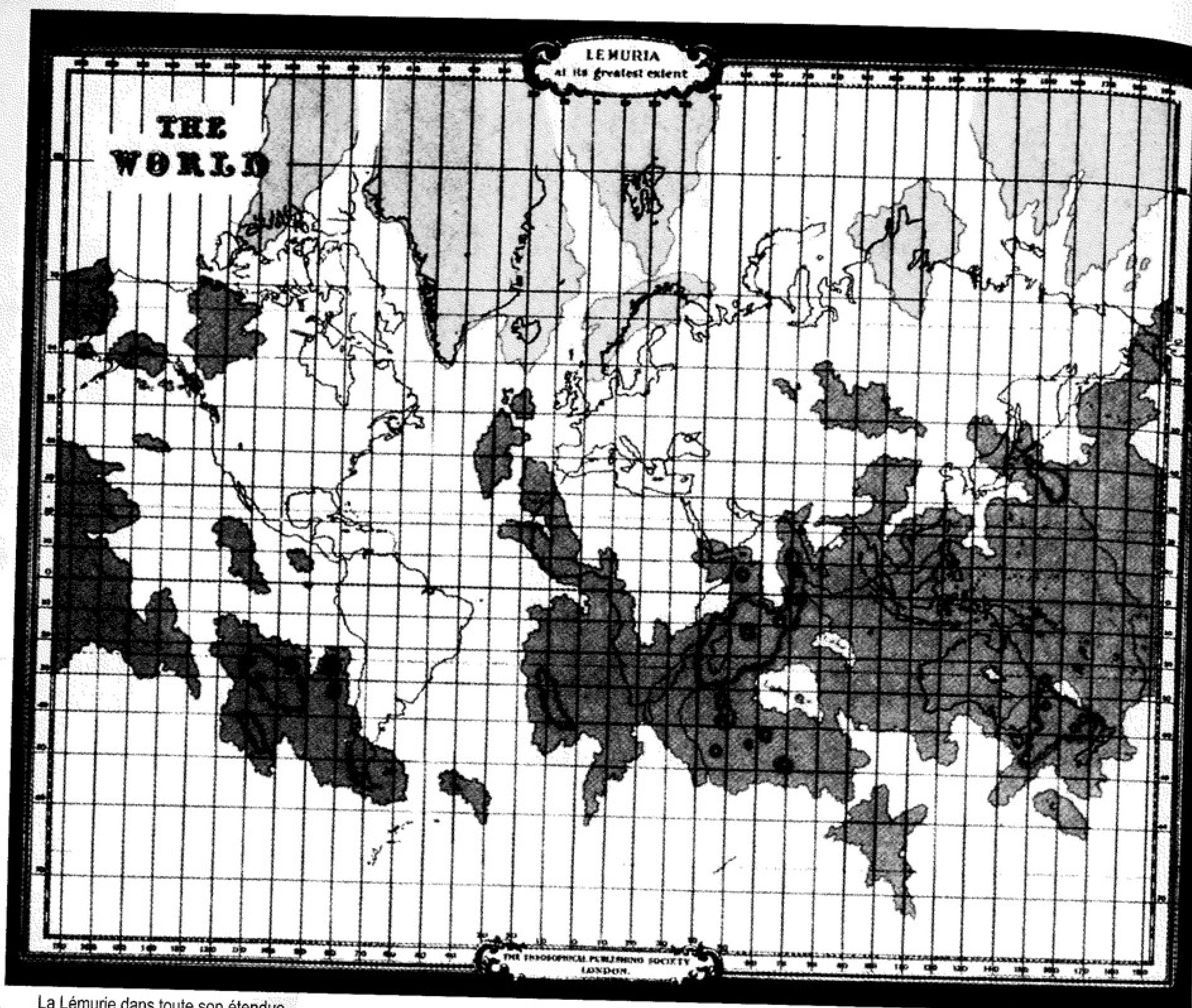


Le continent disparu de Mu vu par Churchward

Cependant, des rumeurs concernant des « pyramides » ou même des « villes » entières au fond des mers donnent depuis quelques années aux adeptes de Mu un nouvel élan. Qui par exemple a pu ériger les structures sous-marines étranges de la côte de Pohnpei (voir l'article p. 258, Nan Madol) si ce n'est une culture disparue ? Des habitants des mers peut-être ?

S'il y a vraiment eu un jour une masse terrestre dans l'océan Indien et Pacifique, il pourrait exister des preuves sans conteste dans les profondeurs, là où les sous-marins modernes ne sont pas encore capables de plonger. Certains endroits inaccessibles du Pacifique se trouvent à plus de onze kilomètres de profondeur ! Cependant, une civilisation évoluée sur une telle terre devait avoir fait du commerce avec des peuples d'autres parties du monde, qui eux, n'ont pas disparu, et y aurait peut-être même fondé des colonies. Les ruines supposées au large des côtes des îles de la chaîne de Ryukyu au sud du Japon pourraient être des vestiges d'une telle autre culture préglaciaire, qui aurait connu son apogée au même moment (voir l'article p. 188, Yonaguni). Les « pyramides » qui y ont été découvertes sous la surface de l'eau semblent tout du moins prouver que le niveau de la mer était plus bas dans le passé que de nos jours…

Les scientifiques sont confrontés au mystère qui expliquerait que de tels lieux, et peut-être d'autres encore, se sont retrouvés engloutis sous les flots. Certaines structures semblent intactes, bien que l'ensemble de l'espace indo-pacifique formé par de nombreuses plaques tectoniques, de la ceinture de feu indonésienne au Japon soumis aux fréquents tremblements de terre, soit connu et craint pour son activité sismique intense. Selon les connaissances actuelles, le niveau de la mer il y a sept mille ou huit mille ans était vingt-cinq mètres plus bas qu'aujourd'hui, ce qui pourrait facilement expliquer une immersion des reliques et des ruines de nos jours. Néanmoins, la plupart des explorateurs marins pense que la mer était à un niveau aussi bas il y a 1 à 1,7 million d'années, par conséquent bien



La Lémurie dans toute son étendue, il y a environ deux cent quatre-vingts millions d'années

avant l'apparition des humains. On se retrouve donc devant une énigme en ce qui concerne les monuments engloutis, et il ne reste plus qu'à spéculer. Peut-être un lent affaissement du fond des mers il y a quelques milliers d'années aurait pu entraîner une submersion. Une catastrophe naturelle est également possible, qui aurait englouti ces sites autrefois fastueux. Si tant est que ces « sites » aient été des « villes ». Les critiques refusent de considérer l'existence de bâtiments engloutis et les décrivent comme des formations rocheuses fortuites, nées des courants particuliers et de l'érosion. On peut se demander si une telle accumulation de hasards est due aux forces de la nature, ou si l'existence de sites immergés d'origine inconnue est réellement impossible.

Indépendamment de ces remarques, on tenta de trouver des indices de l'origine de certains sites et de les comparer par exemple avec des voûtes de sépultures cérémonielles comme il en serait découvert à Noro, sur Okinawa. Le nom japonais de ces bâtiments consacrés à ces ancêtres est curieusement le même mot utilisé par les polynésiens de l'île de Pâques pour les statues bien connues : Moaï. Cependant, les structures sous-marines présentent bien plus de ressemblances de style avec les ruines préhistoriques de Pachacamac et le centre de cérémonie des Mochicas sur la côte pacifique de l'Amérique du Sud, dans l'actuel Pérou. Ce ne sont néanmoins que les vestiges les mieux conservés de civilisations péruviennes antiques, comme la culture Salaverry qui remonte à l'an 3 500 avant J.-C. En ce temps-là, la civilisation sumérienne vit également le jour en Mésopotamie. Ceux-ci érigeaient aussi des centres de cérémonies semblables à ceux du Pérou ou encore de la côte japonaise.

Ces indices ne rendent pas totalement aberrante la théorie selon laquelle une civilisation évoluée exterminée par une catastrophe aurait vécu dans le Pacifique jadis, et dont les survivants auraient fondé ou influencé d'autres cultures dans le monde entier. Dans tous les cas, Mu et son « continent parrain » Lémurie ont laissé de profondes traces dans l'univers de *Cthulhu*.

La disparition de Mu, une punition des dieux

En 1878, une mystérieuse momie fut découverte sur une petite île du Pacifique. À côté de cette momie, se trouvait un petit rouleau caché dans un cylindre de métal jaune inconnu. Le rouleau, constitué d'une membrane fine blanc-bleuâtre, contenait des signes très semblables aux hiéroglyphes des Mayas du Yucatán. Il s'agissait du naacal, cette langue

ancestrale qui aurait été la langue écrite du légendaire continent Mu. Seules quelques personnes pouvaient s'hasarder à en effectuer une traduction à cette époque, mais ses interprétations étaient contestées. Le rouleau relatait l'histoire d'un dieu et de ses « fils » du nom de Ghatanathoa et Ythogtha. Le premier était emprisonné dans des ruines ancestrales sur le sommet d'une montagne nommée Yaddith-Gho, et le dernier était enseveli dans l'Abysse de Yhe. Des sacrifices humains annuels avaient cours pour empêcher ces monstres de refaire surface et de propager le malheur.

Cette traduction du rouleau semble être une preuve que les descriptions de l'œuvre de Friedrich Wilhelm von Junzt, *Die Unaussprechlichen Kulten*, sont d'une grande véracité. Dans l'ouvrage, l'histoire de Ghatanathoa et Ythogtha est décrite. Ces puissantes entités (ainsi que leur troisième « frère » Zoth-Ommog et leur « sœur » Cthylla, fruits, d'après la légende, de la relation entre Cthulhu et Idh-yaa) vivaient jadis sur ou près du continent Mu, duquel ne dépassent à présent à la surface de l'eau que les plus hauts sommets, de petites îles éloignées les unes des autres de plusieurs milliers de miles marins. Les habitants de Mu leur portaient des offrandes, ainsi qu'à leurs prêtres, et Ghatanathoa était au début le plus vénéré, ou le plus craint. Cependant, il n'était pas le seul dieu adoré par ce peuple, qui priait également Shub-Niggurath et érigea un temple gigantesque en cuivre à la déesse de la fertilité. Certains rendaient hommage à Zoth-Ommog, le dieu serpent de Yig ou encore Nug et Yeb. Les relations entre ces cultes étaient très tendues, les adeptes de Ythogtha étant les ennemis mortels de ceux de son « frère » Ghatanathoa.

Un grand-prêtre de Shub-Niggurath du nom de T'yog, qui vivait dans le royaume de K'naa sur Mu, tenta de briser l'influence de Ghatanathoa et de ses prêtres sur la population. T'yog confectionna un rouleau avec des pouvoirs magiques qui devait protéger celui qui le tenait dans ses mains du regard mortel de la cruelle déité. Le grand-prêtre voulait gravir le mont Yaddith-Gho équipé de la sorte pour affronter le dieu dans sa demeure (ou prison) et le vaincre. Cependant, les prêtres de Ghatanathoa, qui avaient tenté par tous les moyens de dissuader T'yog, remplacèrent dans le plus grand secret le rouleau contre un autre sans aucune valeur. T'yog partit alors avec le mauvais rouleau, sans protection aucune, et ne revint jamais de son voyage dans la montagne. Grâce à cet échec d'un adepte d'une divinité concurrente, Ghatanathoa gagna en influence sur Mu. Dix mille ans passèrent et les adeptes possédèrent assez de pouvoir pour être en mesure de fermer les temples des autres dieux sur Mu.

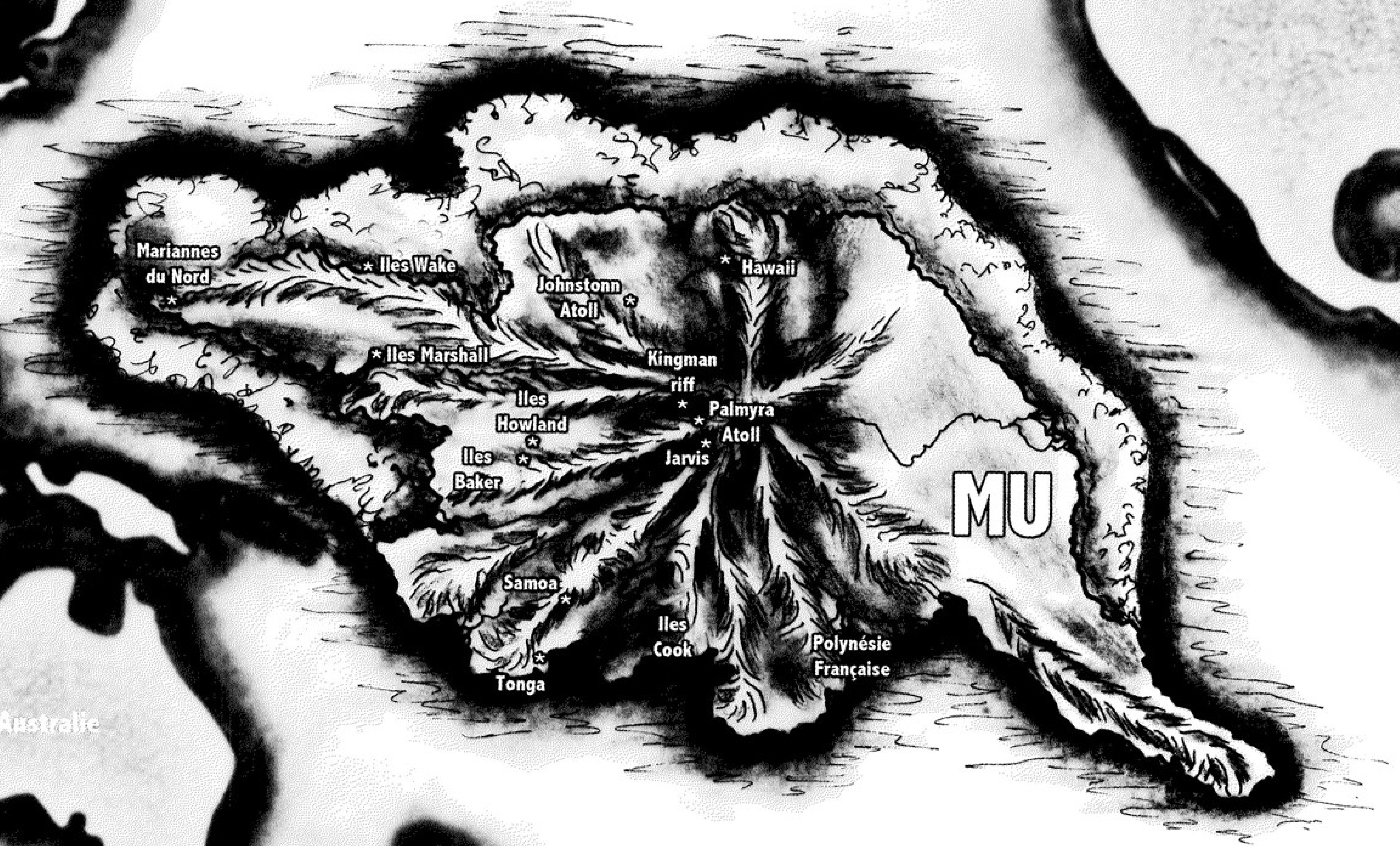
En ce temps-là, Zanthu venait d'être désigné grand-prêtre d'Ythogtha. Lorsqu'il prit son poste, les prêtres de Ghatanathoa portèrent leur plus grand coup : ils interdirent la vénération de toutes les autres divinités. Zanthu ne pouvait et ne voulait pas se plier à ce décret. Après de longues études, il découvrit une ancienne formule qui lui permettait d'adjurer son dieu Ythogtha. Celui-ci, issu tout comme Ghatanathoa et Zoth-Ommog de la relation entre Cthulhu et Idh-yaa, était maintenu prisonnier dans l'Abysse de Yhe, l'une des provinces de Mu. Lorsque Zanthu et les autres prêtres effectuèrent le rituel de réveil de leur dieu, cela tourna à la catastrophe ; au moment où ils virent trois têtes noires, visqueuses, aux becs acérés et aux dimensions titanesques sortir d'une gorge et où ils comprirent qu'il ne s'agissait que des bouts des doigts de leur dieu, ils s'enfuirent épouvantés. Cependant, les Grands Anciens étaient courroucés par le comportement de Zanthu et des autres habitants de Mu. Ils déclenchèrent une réaction en chaîne irrémédiable qui se termina par la destruction de l'ensemble du continent Mu, qui fut englouti par les flots. Malgré tout, des vestiges du culte de Ghatanathoa ainsi que des adeptes de Ythogtha le haï, et peut-être même de Zoth-Ommog, survécurent à la catastrophe. Aujourd'hui encore, leurs cultistes sont disséminés partout dans le monde, et en marge de l'océan Pacifique et Indien se trouvent des reliques de leur activité passée.

Zanthu et ses prêtres fuirent devant la catas-

« Les découvertes choquantes que nous avions faites après avoir ouvert la tombe auraient dû amplement suffire à nous avertir. Les connaissances dissimulées dans ces tablettes ancestrales étaient une menace pour notre âme. »

Extrait de l'introduction à la traduction des tablettes de Zanthu, de Harold Hadley Copeland, 1916





Le continent Mu et ses vestiges actuels

trophe dans des chariots aériens vers le plateau de Tsang en Asie Centrale. Là-bas, il grava dix tablettes de jade noir en utilisant les hiéroglyphes de la langue naacale. Ces tablettes sont aujourd'hui connues sous le nom *Tablettes de Zanthu* et sont peut-être les originaux des tablettes Naacal de Churchward. Zanthu y nota ses connaissances concernant les dieux et les êtres du mythe ainsi que leurs cultes. Il fit également un résumé de l'histoire du continent Mu et décrivit les évènements ayant conduit à la fin de cette culture développée autrefois fière. Zanthu mourut sur le plateau et ses compagnons l'enterrèrent avec ses tablettes dans un mausolée de pierre. Les tablettes n'y furent retrouvées qu'en 1913 par l'anthropologue Harold Copeland. Cette découverte coûta la vie à tous les autres participants de cette expédition, et lui-même perdit totalement la raison.

Copeland avait suivi la trace des tablettes et du mausolée après avoir étudié le mythe en Polynésie. Lors de ses études, il se consacra aux *Écrits de Ponape*, œuvre vraisemblablement produite par Imash-Mo, grand-prêtre de Ghatanathoa. Les *Écrits de Ponape*, retranscrits sur des papyrus en feuilles de palmiers, reliés par le bois d'un arbre depuis longtemps disparu, relate dans la langue naacale l'histoire du grand-prêtre Zanthu de Mu et de la destruction du continent qu'il a déclenchée. Le lieu où il est enterré y est mentionné.

Les *Écrits de Ponape* et les *Tablettes de Zanthu* donnèrent à Copeland une idée de l'histoire de Mu. Alors que les premiers se référaient aux activités de Ghatanathoa et de Zoth-Ommog, le point central de ces dernières était le culte d'Ythogtha. Le continent Mu s'étendait sur une grande partie de l'océan Pacifique sud-est, et allait même jusque dans l'actuelle Indonésie. Il vit croître une civilisation évoluée il y a environ deux cent mille ans, à une époque ou « l'Hyperborée était encore habitée par les Voormis poilus », comme les légendes de Mu le relatent. Ces informations contredisent cependant d'autres rapports concernant le développement et le déclin de l'Hyperborée (voir l'article p. 216). D'après les *Écrits de Ponape*, Mu aurait été englouti il y a environ cent soixante mille ans, une punition des dieux pour la prétention humaine. Les *Tablettes de Zanthu*, quant à elles, déclarent que l'apogée de Mu se serait située il y a environ cinquante mille ans.

La langue naacale était parlée par les prêtres sur Mu. Cette langue provenait à l'origine d'Hyperborée et était considérée comme sacrée. Elle a survécu à la disparition de Mu, bien qu'elle ne soit plus comprise que par quelques Lamas de l'Himalaya. Elle s'écrit sous forme de hiéroglyphes présentant de nombreuses ressemblances avec les signes des Mayas du Yucatán. De plus, il est impossible de nier les correspondances sidérantes avec le Rongorongo, écriture imagée de l'île de Pâques toujours pas déchiffrée à ce jour, et les sigles de l'ère de la culture de l'Indus.

Techniquement, la civilisation de Mu était très avancée. Elle disposait en outre d'énormes connaissances en magie et connaissait les dieux et les créatures du mythe. Ses habitants confectionnaient bon nombre de leurs objets qui ont survécu aux ravages du temps dans un métal jaune mystérieux qu'ils appelaient lagh. Il s'agissait d'une combinaison inconnue probablement amenée par les Grands Anciens sur Terre. Le peuple de Mu ne pouvait pas fabriquer cette ressource et le lagh possédait donc une grande valeur. Ils devaient recourir aux réserves de métal sous les ruines des villes des Grands Anciens en Amérique du Sud.

Malgré la disparition du continent il y a des milliers d'années, on trouve toujours aujourd'hui des indices de la culture de Mu dans le monde entier. Les pistes vont des mystérieuses têtes de pierre de l'île de Pâques aux diverses découvertes d'objets en lagh (ce métal énigmatique qui présenterait une grande similitude avec le platine, jusqu'à sa couleur pâle) en passant par les activités volcaniques anormales dans la région de l'Anak Krakatoa et les structures cyclopéennes de Nan Mandol et de Pohnpei (anciennement Ponape).

De nombreux explorateurs du mythe trouveront au cours de leurs recherches des indices de cette culture d'autrefois. Étonnamment, il leur sera plus simple de trouver des écrits et des informations sur ce thème que pour bien d'autres aspects du mythe peu connus par les humains, murmurés de façon à peine audibles, voire menaçant la santé mentale. Il en va de même pour les histoires concernant le continent perdu de Mu et pour la popularité et la connaissance générale d'Atlantis et de son destin. Bien entendu, elles furent rendu publiques tout d'abord par les articles de Le Plongeon, et plus tard par Churchward. Dans les régions de l'est en particulier, comme en Asie, en Corée ou au Japon, ces histoires et légendes sont appréciées et ont de nombreux adeptes. Des recherches ultérieures dans les cercles académiques au temps de Churchward ont montré que le continent Lémurie fut tout d'abord accepté comme une théorie intéressante. Cependant, quelques années après la mort de Churchward, on souriait déjà de l'idée de Mu et elle était considérée dans le meilleur des cas comme une amusante ineptie. Le continent a entièrement disparu dans les profondeurs de l'océan, mis à part quelques vestiges que l'on peut toujours trouver dans les régions mentionnées un peu plus haut. Les personnages qui recherchent leur salut dans les écrits ne seront pas déçus. Toutefois, les informations solides concernant le continent ne peuvent, comme d'habitude, être obtenues que dans des ouvrages rares et interdits comme le *Necronomicon*, *Die Unaussprechlichen Kulte*, les *Écrits de Ponape*, les *Tablettes de Zanthu* ou le *Livre d'Eibon*. Celui qui fait des recherches détaillées sur ce type de connaissances sera confronté à des secrets horrifiants qui menacent le corps et l'esprit, voire même la vie.

■

Dieux, guerriers et mausolées des mers du sud

L'île artificielle de Nan Madol

« Avant que le peuple de Pohnpei n'arrive, il y avait déjà la ville des dieux ! Au fond de la mer ! »

Masao Hadley, explorateur local



Vus du ciel, les îlots de Nan Madol, la plupart rectangulaires, dans la lagune au sud-ouest de Temuen, se présentent comme les cases d'un échiquier étrange. Qu'ils soient séparés ou reliés, ils ne le sont que par d'étroits canaux d'eau saumâtre. La comparaison qui fait de Nan Madol la Venise du Pacifique s'impose en effet, bien qu'il n'y ait aucun palais baroque qui borde les voies d'eau, mais des murs gris à demi effondrés, éventrés par les racines étrangleuses de la mangrove, qui retiennent le sable de la lagune et font luire l'eau des canaux d'un marron marécageux dans le soleil du Pacifique. Cependant, bien que l'abandon et les ravages du temps aient étendu le voile morbide de la décadence sur le site, le voyageur attentif peut toujours ressentir un soupçon de respectabilité ancestrale, voire de sacralité mystique.

Entre les années 1285 et 1485 d'après le calendrier occidental, les souverains de la dynastie des Saudeleurs commencèrent à remblayer les bancs de sable naturels dans la lagune de Temuen avec des rochers et des coraux pour y ériger leur citadelle. Le bord sud de la lagune fut renforcé par une digue de pierre et des brise-lames pour protéger la résidence du ressac incessant du Pacifique et des tempêtes assourdissantes vers l'intérieur des terres. Sur de nombreuses îles se dressèrent rapidement, sur des colonnes de basalte noir disposées en croix, des murs imposants, aucunement en reste avec les murs de fortification de l'Europe moyenâgeuse. Leurs contours massifs et bruts atteignaient les sept mètres de haut et trois mètres d'épaisseur, s'élevaient hors de l'eau fébrile de la lagune et entouraient les bords plats des îles. La section transversale de chaque colonne hexagonale pouvait aller jusqu'à neuf mètres !

Parfois, de larges portes s'ouvrant vers le haut permettaient le passage à travers ces murs. Souvent néanmoins, les entrées dans des cours intérieures ainsi créées étaient basses et étroites. On peut reconnaître, parmi la végétation luxuriante et les troncs foisonnants des arbres tropicaux, les vestiges de bâtiments à angle droit, bizarres et grossiers dans leur structure archaïque. Tout comme les murs extérieurs, ces constructions plates sont érigées dans cette formation caractéristique en croix de colonnes hexagonales. Le sol est en partie pavé, la plupart du temps directement autour des chambres ramassées sur elles-mêmes et ressemblant à des blockhaus, ce qui justifie le nom de Nan Madol, que l'on peut traduire par « site des chambres ». Madol Powe est le quartier mortuaire, situé au nord-est. On y trouve les mausolées des souverains

de la dynastie des Saudeleurs, ainsi que ceux des belliqueux Nahnmwarkis après leur éviction. La plus imposante de ces îles est Nandowas, avec ses hauts murs extérieurs et ses larges passages conduisant sur plusieurs niveaux à l'enceinte centrale. Ils entourent la plus grande crypte de Nan Madol, dans laquelle les régents non nommés des ères oubliées pourraient avoir trouvé le repos éternel. Une ombre incessante règne entre les murs massifs et une fraîcheur étonnante demeure et résiste face à l'insistance singulière des rayons du soleil tropical.

Il n'est pas difficile pour un esprit imaginatif de se perdre dans des visions de l'état originel de ces tombeaux régaliens : les cours intérieures sont proprement défrichées et balayées, le basalte poli et frais est d'un noir brillant dans le soleil couchant. La fumée sortant des bols en terre cuite polychromes sur le feu répand le parfum puissant des herbes aromatiques. Les prêtres huna, leur peau sombre tatouée de motifs sinueux, portent à son tombeau la dépouille du souverain à demi divin, enveloppée dans un linceul blanc, sur un chemin parsemé de pétales de fleurs. Dans les entrailles d'un gouffre sombre, ils déposent ses restes mortels, le couvrent de fleurs et de coquillages précieux. Des repas préparés avec soin, des bijoux et toutes sortes d'objets du quotidien de la vie terrestre accompagnent le despote dans son voyage vers l'au-delà, comme par exemple des hameçons et des harpons. On trouve également des armes cruelles chez les peuples du Pacifique, comme des javelots équipés de nombreux barbillons selon le principe de la raie, ou des bâtons dont le corps en bois est bardé de dents de requins à la manière d'une scie et qui, dans les mains de guerriers entraînés, infligent des blessures effroyables.

Des danseurs ornés de plumes et peints avec des couleurs vives piétinent des masques de démons en bois et chantent au son du tambour et des maracas. Les mélopées plaintives des femmes insulaires et le bourdonnement creux des conques flottent au-dessus des côtes de Temuen et de Pohnpei. Lorsque le soleil disparaît enfin dans les flots de la mer immuable, les feux sacrificiels sont allumés sur Nan Madol pour rendre hommage aux dieux et aux esprits et témoigner du respect aux âmes puissantes qui arrivent à présent dans leur royaume.

Cela fait bien sûr très longtemps que de tels rites ont eu cours dans la lagune. Les anciens royaumes et dynasties ont disparu et les habitants colonisés de l'Océanie sont adeptes d'une forme sécularisée de la chrétienté catholique. Ils fêtent aujourd'hui leurs services dominicaux avec des chants joyeux dans d'anciennes églises de missionnaires faites de bois et de feuilles de palmiers tressées.

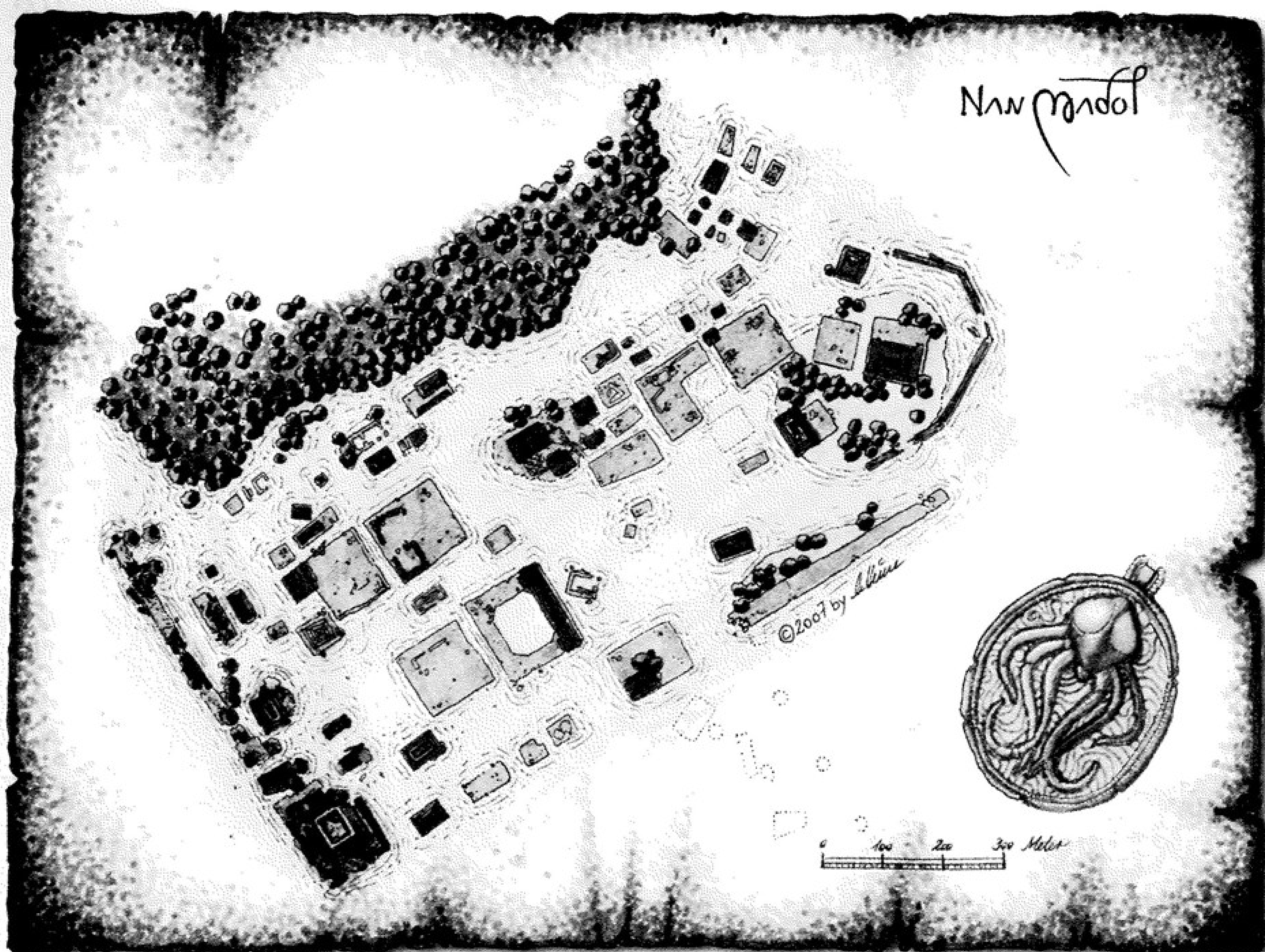
Néanmoins, un écho sombre du passé dans leurs mythes et légendes est assez vivace pour entourer les îles de Nan Madol d'un puissant tabou. Même les habitants heureux, hospitaliers et sensibles de la Pohnpei actuelle n'oseraient s'approcher de nuit ne serait-ce que des environs des ruines, sans parler de poser le pied sur les îles artificielles. Pour eux, c'est un lieu sacré des anciens, habité par les démons et les esprits, et les pêcheurs de l'Océanie à la peau sombre enclins à croire au karma ne se hasarderaient jamais, même aujourd'hui, à s'attirer les foudres de ces puissances de l'au-delà.

Bien qu'elle fût le centre du pouvoir d'un ancien royaume océanien, la population de Nan Madol ne devait pas avoir compté plus de mille personnes, et vraisemblablement moins de la moitié la plupart du temps. Cependant, on y trouve la résidence du régent, depuis laquelle il régnait sur Pohnpei et les îles environnantes et où se tenait la cour. Pour être plus précis, elle se situe à Madol Pah, le complexe administratif englobant trente-quatre îlots au sud-ouest de la lagune. Les seigneurs résidaient sous des toits pointus de bambou et de feuilles de palmiers entre les murs de fortification qui les protégeaient, discutaient avec le clergé, planifiaient les coups de filets de l'été et les campagnes de guerre contre les autres îles, et se laissaient vénérer par leurs subalternes.

En outre, le site était un centre sacré et un temple. Les traditions ont transmis l'existence, entre autres, du culte du dieu du tonnerre Go Nan Dzapue à l'apparence de poisson, et divers animaux marins considérés comme sacrés étaient vénérés dans un étang artificiel rempli d'eau de mer. Cet étang mesurait environ cinquante-six mètres sur soixante-dix et était relié à l'océan Pacifique par des canaux souterrains artificiels. L'un de ces canaux mesure deux kilomètres de long et circule même en partie sous le niveau de la mer pour s'y jeter au-delà des récifs brise-lames. Ces conduits assuraient non seulement l'approvisionnement de l'étang en eau salée fraîche, mais servaient aussi d'accès aux habi-

La disposition en croix des colonnes de pierre hexagonales : une caractéristique de Nan Madol





tants sacrés de la mer à la zone du temple, à l'intérieur des terres.

Un autre endroit mystérieux de Nan Madol s'ouvre sur une place carrée de quatre-vingt-dix mètres de côté et entourée de murs, encadrant une cour intérieure elle aussi délimitée par des murs. Au sol, une cave voûtée a été creusée, un puits carré de plus de quatre mètres de côté recouvert d'un treillis de colonnes de pierre hexagonales. De nombreux aventuriers et quelques scientifiques pensent que cette cave, aujourd'hui vide, avait dû être une ancienne chambre au trésor, éventuellement sacrée. D'autres y voient des oubliettes, un caveau pillé ou encore une geôle rituelle pour les esprits malfaisants et les démons. Sa réelle utilisation est toujours controversée car l'ensemble du site de Nan Madol n'était déjà plus exploité et avait été avalé par la jungle lorsque les premiers Européens explorèrent ce lieu. Les légendes fragmentaires des autochtones n'étaient plus en mesure de donner une représentation claire des habitudes de leurs ancêtres. Le docteur Paul Hambruch, responsable de Nan Madol pendant l'expédition de la Micronésie pour l'empire allemand en 1908-1910, considérait par exemple la zone comme le centre d'un culte à la tortue ou au dragon.

Jusqu'à aujourd'hui, cette ville lagunaire regorge de mystères pour les cerveaux éclairés de la science. Comment, par exemple, les bâtisseurs de Nan Madol avaient-ils réussi à travailler et à ériger avec tant de précision le basalte ? La fabrication du métal leur était totalement inconnue et l'on suppose donc qu'ils utilisaient des outils primitifs en bois et en pierre. Ce n'est cependant pas une certitude, car la construction de certaines chambres de Nan Madol aurait alors pris jusqu'à deux cents ans selon les calculs humains. Enfin, environ quatre cent mille colonnes de basalte ont été bâties sur les îles ! Une mission vraiment herculéenne... Les transmissions locales parlent d'un coquillage mystérieux dont la dureté extrême et les bords tranchants lui permettaient de découper avec facilité le basalte, utilisé comme burin et rabot par les tailleurs de pierre antiques. L'existence d'un tel coquillage dans le monde n'a néanmoins jamais été prouvée par la biologie moderne. L'utilisation de basalte naturellement hexagonal de l'île de Jokesh à cinq kilomètres de Pohnpei est plus vraisemblable, ce qui ne diminue pas pour autant la fascination qu'exercent ces sites.

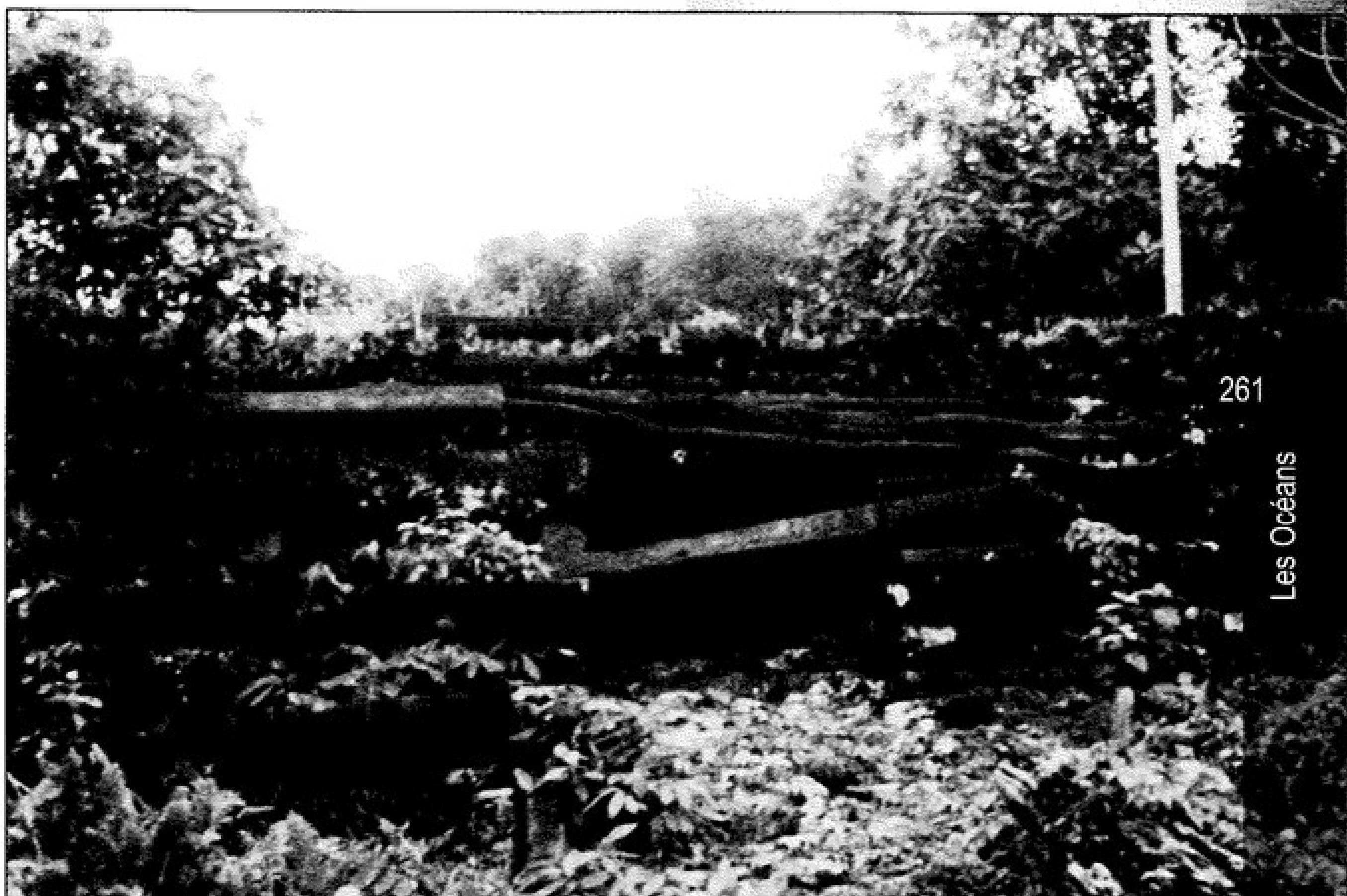
Mais la question concernant le travail de la pierre n'est pas la seule dépourvue de réponse claire ; le transport de la pierre n'est pas non plus expliqué. Le chemin avait-il été couvert de rondins de bois depuis la carrière de Pohnpei, comme on le suppose pour les statues de l'île de Pâques ? Pour cela, des voies devaient avoir été dégagées à travers la forêt tropicale et maintenues en bon état. Cela n'est pas impossible, mais cette théorie est discutable lorsque l'on pense au sol mou des îles, détrempé plusieurs fois par an par les vio-

lentes précipitations tropicales. Sur un sous-sol aussi marécageux, un tel transport de roches pesant jusqu'à dix tonnes paraît hautement improbable.
La théorie de radeaux de bambou comme moyen de transport ne semble pas probante non plus car la flottabilité de telles constructions aurait due être énorme pour supporter un tel poids de chargement sur l'eau.
Les mythes des autochtones donnent une réponse aussi élémentaire que légendaire. Un magicien puissant aurait tout simplement fait voler les blocs de pierre jusqu'à leur destination grâce à sa magie. Reste à savoir si derrière ce conte se cache uniquement un mythe primitif, ou s'il s'agit d'une description mystifiée d'une technologie oubliée, comme semblent le penser certains originaux académiques.

Les transmissions de tous les peuples « primitifs », en particulier ceux qui ont donné naissance à des marins intrépides et à des explorateurs, sont sauvages et débordent d'allusions fabuleuses. Les habitants de l'Océanie ne font naturellement pas exception.
Leurs mythes relatent d'une ville sous-marine, un site sacré de dieux amphibiens, descendus du ciel jusque dans les profondeurs de la mer pour fonder Nan Mwoluhsei, le « lieu où le voyage prend fin ». L'une de ces entités était le dieu des pêcheurs Go Nan Dzapue, vénéré sur Nan Madol sous forme, entre autres, d'une grande anguille sacrée, que l'on nourrissait de façon rituelle avec de la viande cuite.
Le héros à demi divin Iso Kalakal descendrait, selon la légende, de Go Nan Dzapue. Il aurait vaincu la dynastie Saudeleur et son tombeau se trouverait dans une enceinte entourée de deux murs sur l'île lagunaire de Peinkitel, reliée directement à Temuen. En 1907, lorsque l'Océanie était une colonie acquise par l'empire allemand, le conseil impérial et le gouverneur de l'Océanie Victor Berg pensèrent avoir identifié ce tombeau. Malgré toutes les suppliques et les avertissements des autochtones, Berg entreprit lui-même l'exploration du site (le terme de pillage serait peut-être plus adéquat). Il revint de son expédition avec quelques os et cadeaux déposés dans le tombeau, mais il n'eut pas le loisir de documenter ses trouvailles. Le jour suivant la profanation de la tombe d'Iso Kalakal, il mourut soudainement. La cause de la mort était énigmatique pour les médecins, au vue de la bonne santé et de la constitution du gouverneur. Les autochtones, quant à eux, ne pouvaient que secouer la tête de regret face à la rupture indicible d'un tel tabou. Il était attesté, et cela l'est encore aujourd'hui, que les esprits des ancêtres ne pardonnent jamais le sacrilège de perturber le repos des morts et qu'une punition terrible attend celui qui le commet.
À partir des années 1930, moment où l'Océanie passa sous contrôle japonais, des plongées furent entreprises à des fins de recherche tout autour de Nan Madol. Entre vingt et trente-cinq mètres de profondeur, on découvrit plusieurs monolithes debout, semblables aux colonnes de basalte présentes sur les îles.
Le chercheur américain D.H. Childress décrivit plus tard leur disposition comme un type de colonnade. La surface des monuments, incrustée de coraux, était recouverte de gravures représentant des croix, des carrés, des rectangles et des quadrilatères ouverts sur un côté. Childress remarqua, selon sa propre interprétation, une forte ressemblance entre ces ornementations et des symboles qu'il avait documentés à Puma Punku, une ville en ruine près de Tiahuanaco, en Bolivie. Il se posa donc la question d'un lien culturel potentiel entre ces sites. De plus, il rapporta que le fond de la mer s'enfonce à pic au-delà des colonnes, jusqu'à une profondeur de cinquante à soixante mètres. Ce précipice n'a pas encore été exploré.
En 1980, le docteur Arthur Saxe de l'université de l'Ohio entreprit également des explorations poussées de la zone sous-marine. Il relata également l'existence de colonnes debout, disposées en ligne droite, et se perdant dans l'abîme du Pacifique. Puisqu'il n'est pas possible de définir sans équivoque la profondeur à laquelle ces menhirs sont enfouis dans les fonds marins, on ne peut que spéculer sur leur longueur, mais leur diamètre mesuré est de soixante-dix centimètres. L'une de ces colonnes s'élève sur une plateforme plate, bien ancrée au bord du précipice sous-marin, et mesure sept mètres de haut.

On part aujourd'hui du principe qu'il s'agit des vestiges d'une civilisation antique. Leurs monuments ont été érigés sur des îles qui, en raison de tremblements de terre provoqués par l'activité volcanique encore importante de nos jours, se sont enfoncées sous le niveau de la mer. Les questions quant à la période à laquelle cela s'est produit et la nature de ses bâtisseurs ne sont néanmoins toujours pas élucidées. Le mythe des autochtones affirme cependant que ces ouvrages n'ont pas été engloutis, mais qu'ils ont été construits depuis les profondeurs. Ils devaient servir près de la

Les bâtiments jadis si fiers sont en grande partie tombés en ruine



« La taille immense d'une partie des pierres des murs rendait impossible leur érection sans l'aide d'un appareil mécanique et tous auraient dû se demander ce que je vis chez les insulaires. »

James G. O'Conell, premier Européen ayant décrit Nan Madol, Boston, 1836

rive de contreforts pour Nan Mwoluhseis, cette ville puissante des dieux du fond de l'océan.

On peut se dire que les hypothèses d'esprits plein d'imagination, entremêlées avec les légendes des Océaniens, pourraient devenir interminables après ces publications. S'agirait-il des vestiges d'un continent disparu ? Serait-ce ici un équivalent dans le Pacifique de la légendaire Atlantis ? Et qu'en est-il des dieux descendus du ciel ? Une piste dans le mythe moderne de la pré-astronautique ?

Des spéculations semblables s'étaient fait entendre auparavant. Un chercheur japonais, le docteur Ytoku Shirakami, supposait que les constructions mystérieuses pouvaient être des reliques d'une masse terrestre engloutie, dont il identifia l'emplacement originel entre l'Asie, l'Australie et l'Amérique du Sud, et qu'il assimila de façon purement spéculative au continent Mu légendaire (voir l'article p. 252). Il supposa également, comme de nombreux aventuriers infructueux avant lui, l'existence de trésors insoupçonnés d'une culture oubliée de l'ancien royaume de Nan Madol. Des plongeurs japonais auraient trouvé dans les années 1930 des cercueils ou des coffres de platine mystérieux au fond de la mer au large des îles, dont la valeur en soi serait incommensurable, sans compter leurs dimensions et leur confection. Après ces rapports, on ne trouva plus aucune trace de ces objets. On suppose que les lampes sous-marines anciennes des plongeurs ont créé une simple illusion. Il ne se serait agit que de fragments de colonnes scintillant dans la lumière du soleil que les vagues faisaient ondoyer, et qui leur donnaient l'apparence de coffrets métalliques. Il est cependant incontestable que de 1919 jusqu'à son retrait, le Japon exporta de grandes quantités de platine d'Océanie.

L'ancien royaume d'Océanie

Les îles Carolines se situent à l'ouest des Philippines et à l'est des îles Marshall, dans la partie de l'Océanie dénommée Micronésie. Il s'agit d'un groupe d'environ mille cinq cents îlots volcaniques minuscules, inhabités pour la plupart, que l'on trouve entre 10° 6' de longitude nord et 131° de latitude est et 1° 3' de longitude nord et 163° 6' de latitude est. Leur étendue couvre une zone d'environ deux millions de kilomètres carrés, dont seuls mille trois cent quarante sont constitués de terre ferme. La plus grande île, la légendaire Pohnpei (anciennement Ponape), occupe à elle seule cinq cent quatre kilomètres carrés.

Le climat est tropical et humide, mais il est atténué par le souffle constant du Pacifique (de novembre à avril l'alizée du nord-est, et d'avril à septembre l'alizée du nord-ouest). En décembre, les températures vont de 25 à 30°C, et en juin de 29 à 31°C. Lors de la saison des ouragans, de début juillet à fin novembre, des tempêtes dévastatrices saccagent sans cesse les îles.

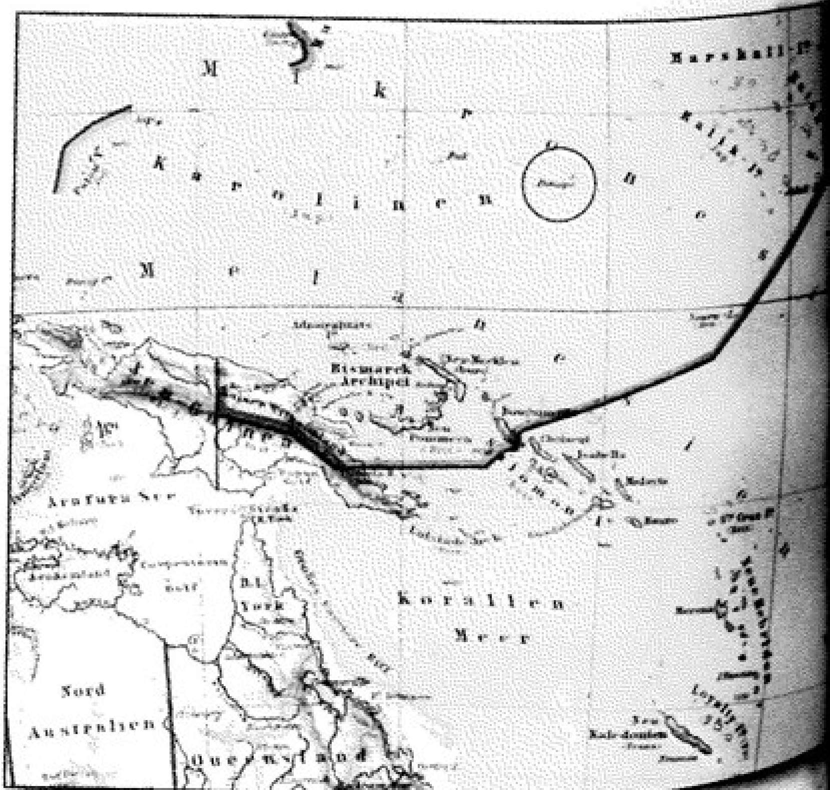
La première colonisation établie de l'Océanie fut les peuples austronésiens : les Maoris, les Polynésiens et les Aborigènes. Alors que les deux premiers arrivèrent probablement depuis le nord en osant le voyage dangereux sur l'eau dans des pirogues primitives, les Aborigènes colonisèrent les îles depuis le sud-est. Aujourd'hui encore, la majeure partie du peuple océanien est formé par les descendants de ces groupes indigènes.

Les premiers Européens, les Portugais, atteignirent l'Océanie au XVI[e] siècle. Ce fut cependant l'Espagne qui, en 1696, proclama les îles comme leur territoire national. En 1899, après la guerre hispano-américaine, les îles furent achetées par le royaume allemand ayant une soif tardive de pouvoir colonial, et furent rattachées à Nouvelle Guinée allemande.

Dans la confusion de la première Guerre Mondiale, le Japon annexa à son tour les îles, sans rencontrer de résistance politique. En 1920, cette occupation fut confirmée officiellement par mandat de la Société des Nations. Lors de la deuxième Guerre Mondiale, les Japonais entretinrent plusieurs bases militaires mobiles en Micronésie, ce qui donna lieu à quelques bombardements de l'armée de l'air américaine. Après la guerre, les îles s'intégrèrent aux États-Unis, en tant que zones tutélaires des Nations Unies. Aujourd'hui, elles constituent une partie de la confédération autonome de Micronésie.

La langue administrative est l'anglais, dont la plupart des habitants ont des rudiments. On rencontre aujourd'hui encore le japonais, en particulier chez les populations plus âgées. Les autres langues coloniales comme l'allemand et l'espagnol ont également eu une influence sur les langues originelles des autochtones, comme la langue de Pohnpei.

La religion chamanique traditionnelle de ces peuples comprend la croyance animiste, mar-



quée par le mana. Le monde spirituel des Polynésiens ne fait pas de différence entre ici et l'au-delà. Il est dominé par les croyances aux esprits naturels, en particulier ceux de la mer, qui personnalisent les puissances de la nature. Le culte des ancêtres joue également un grand rôle. De nos jours, la croyance chrétienne est cependant la religion principale, bien qu'elle soit teintée de traditions et de rites chamaniques et pratiquée en symbiose séculière.

Les premières traces de colonisation sur Pohnpei remontent au moins à la fin du troisième millénaire avant J.-C. À son apogée, le centre de cet Etat oublié était la légendaire Nan Madol, ce site d'îlots artificiels et de constructions en pierre mégalithiques dans l'île lagunaire de Temuen, au sud-ouest de la ligne côtière déchiquetée de Pohnpei.

Les collines de la lagune de Temuen indiquent un peuplement à partir de l'an 100. Au VIe siècle, on commença à surélever les bancs de sable naturels sur la zone d'eau plate avec du sable corallien. Un système de quatre-vingt-douze îles artificielles et de canaux fut ainsi créé, s'étendant sur un kilomètre et demi le long de la côte de Temuen, et s'enfonçant dans la lagune sur presque sept cent cinquante mètres de large. Le siège sacré du pouvoir fut construit par-dessus, sous forme de constructions archaïques et singulières divisées en trois zones, un quartier de gouvernement, un temple et un cimetière.

De nos jours (depuis les années 1970 environ), Nan Madol est une attraction touristique, en grande partie libérée de sa végétation tropicale luxuriante, et praticable. Des guides locaux parcourent les canaux dégagés entre les îles avec leurs petites embarcations et présentent aux vacanciers curieux, en grande majorité américains, le fier héritage, bien qu'en ruines, des anciens Océaniens.

Jusqu'à un peu plus du milieu du XXe siècle, le faste imposant de Nan Madol est cependant caché dans un paysage de ruines rongé par les ouragans, la végétation de la jungle et l'eau de mer. Les canaux sont boueux, à peine praticables sans conducteur expérimenté, et parcourus par des racines de mangrove. Des insectes au dard acéré tourmentent les voyageurs, une odeur de marécage putride flotte dans l'air, le silencieux murmure de l'océan est sans cesse brisé par le cri guttural des oiseaux exotiques ; sans machette, une solide expérience des tropiques et un dur labeur, il est impossible de parvenir sur les îles. Un vrai défi pour un explorateur sur les traces de Cthulhu…

La cruauté des profondeurs

Pour le connaisseur du mythe, l'Océanie avec Pohnpei en son centre et Nan Madol en amont n'est pas un simple groupe d'îles, mais un phare rougeoyant du globe ! C'est ici que le capitaine Obed Marsh rencontra le peuple de Walakea, ces humains dégénérés qui s'étaient mélangés avec les êtres des profondeurs, rendaient hommage à Dagon et Hydra par des sacrifices humains et mélangeaient leur sang avec les créatures amphibies en remerciement des pêches fructueuses et des trésors. Marsh amena ainsi l'or et la richesse à Innsmouth, ainsi que la malédiction de Dagon, qui fit d'une nouvelle ville portuaire anglaise un nid fébrile d'horreurs contre-nature !

La résidence sous-marine des dieux venus du ciel au large de Pohnpei, cette métropole aussi froide que fastueuse des Profonds, serait le réel endroit où les humains vénéraient Dagon et Hydra à l'origine. Leur engeance s'est créé une tête de pont vers le monde situé au-delà des flots sur Pohnpei, et Y'ha-nthlei (voir l'article p. 19) au large de la côte du Massachusetts n'en est qu'une copie insignifiante. Dagon et Hydra sont eux-mêmes soumis à une divinité encore plus puissante ; depuis Nan Madol, R'lyeh (voir l'article p. 279) n'est plus très loin.

Il n'est pas difficile de se représenter les créatures marines vénérées dans l'étang sacré de Nan Madol et les entités écailleuses qui rampaient jusqu'à l'intérieur des terres par les tunnels souterrains depuis la mer… Outre les Profonds, Zoth-Ommog aurait été un « visiteur » régulier de l'île. Ce Grand Ancien enterré dans une partie de R'lyeh proche de Ponape est depuis longtemps associé à la région. Il est donc probable que ce dieu dragon du vaillant docteur Hambruch sur Nan Madol soit en fait Zoth-Ommog. Il a la capacité de se manifester au travers de ses statues dont on trouve sans aucun doute quelques spécimens dans les environs de Nan Madol. Déjà en 1909, un plongeur avait trouvé une telle représentation de jade au large de Ponape.

D'autres questions surgissent du brouillard du mythe : comment un peuple primitif navigateur ne disposant que d'outils les plus basiques a pu ériger une citadelle aux dimensions si imposantes qu'elle aurait étonné les pharaons ? Peut-être avec l'aide d'une race amphibie qui

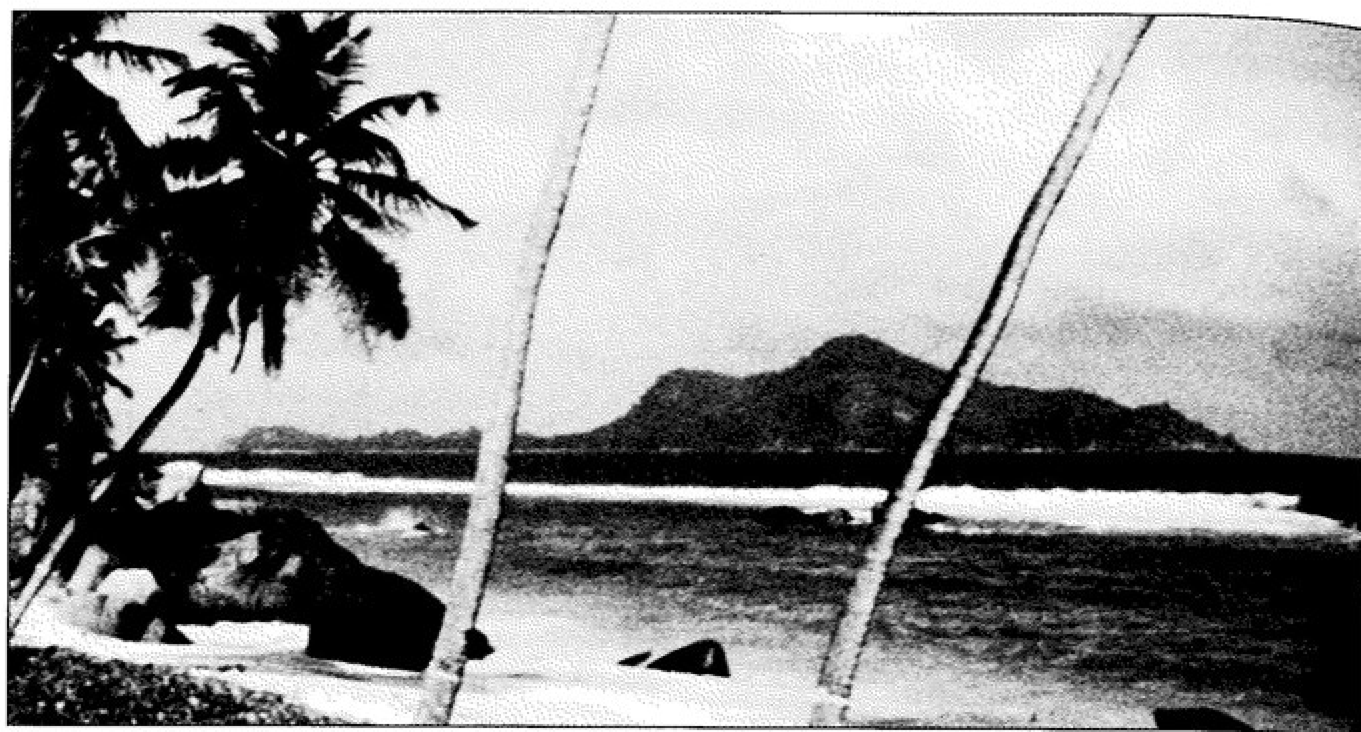


L'île est recouverte d'une épaisse jungle

« … Des gars pieux qu'c'était : y-z-avaient rien laissé d'bout ni su la grande île ni su la p'tite volcanique, sauf les ruines qu'étaient trop grosses pour qu'y les renversent… »

Zadok Allen, dans *Le Cauchemar d'Innsmouth*, traduit par Jacques Papy et Simone Lamblin (titre original : *The Shadow over Innsmouth*, H.P. Lovecraft)

L'île paradisiaque a dû également donner une impression accueillante au capitaine Obed Marsh



ne demandait rien d'autre, pour les services rendus, que l'entrée dans l'arbre généalogique de l'humanité pour la consumer de l'intérieur ? Quels rites horrifiants ont été pratiqués, et le sont peut-être aujourd'hui encore dans le plus grand secret, dans les cours entourées de murs de Nan Madol ?
Le nom du dieu anguille Go Nan Dzapue n'est-il rien d'autre que la description de Dagon dans une langue gutturale d'Océanie ? Quel rôle joue son fils à demi humain, Iso Kalakal, ce guerrier qui sonna le glas du règne des Saudeleurs et mit pour la première fois un terme temporaire à la vénération des dieux sombres ? Cela faisait-il partie du plan des Profonds ? Le fils de Dagon se dressa-t-il contre son père pour combattre sa propre lignée ?

Que découvrit réellement Victor Berg dans le tombeau du guerrier légendaire pour ne survivre qu'une seule nuit à son pillage ? Les os à demi-humains d'un être hybride puissant attendent-ils dans un coffre oublié et poussiéreux quelque part dans un entrepôt de Pohnpei, en compagnie des cadeaux déposés dans le tombeau ? Peut-être une arme de quelque nature pouvant être utilisée efficacement contre les Profonds et leurs alliés ? Qui ou qu'est-ce qui a pu transporter, par exemple, des colonnes de basalte et des roches pesant jusqu'à dix tonnes sur de grandes distances, que ce soit à travers une jungle épaisse ou sous l'eau ? Les bâtisseurs de Nan Madol avides de faste avaient-ils une envie telle de graver leur pouvoir féodal semi-divin dans la pierre qu'ils furent assez pervertis pour solliciter un Shoggoth serviable aux Profonds, l'une des créatures les plus redoutables et abominables du cosmos ? Qu'est-ce qui pourrait reposer dans ce trou à treillis de colonnes semblable à une geôle sur l'une des îles du temple, à part l'une de ces créatures esclaves amorphe et sourde ? Par quels moyens répugnants a-t-on pu apaiser sa faim abjecte ? Fut-elle utilisée comme arme contre des peuples ennemis ? Où peut-elle guetter, à présent que les souverains à demi-humains ne sont plus, et que le sceau qui la maintenait dans sa prison est brisé ?

Nan Madol a toujours été un point effervescent du culte de Dagon parmi les humains, et une porte vers des paysages sous-marins encore plus profonds, ce que supputent déjà les *Écrits de Ponape* blasphématoires du capitaine Hoag.
Les Profonds semblent avoir élu eux-mêmes ce lieu comme une sorte de zone d'élevage. Ils créèrent ici des hybrides de leur propre race avec la peau fragile de l'Homo Sapiens et élevèrent les Shoggoths depuis leur protoplasma, dans des récipients métalliques ressemblant à des incubateurs que les plongeurs japonais candides tinrent pour des coffres de platine. On peut se demander de quelle technologie à demi magique ils se servirent et quels buts ils poursuivaient. Cependant, aujourd'hui encore, longtemps après l'élimination du peuple bâtard corrompu de Walakea par les peuples au sang pur d'Océanie et l'abandon de leur amulette de défense sur les îles contaminées, les Profonds s'y trouvent toujours. Ils se déplacent dans la plus grande discrétion le long de leurs rues fastueuses sous-marines ornées de colonnes, et dissimulent les traces de leur présence aux yeux des plus curieux. Car ce n'est que dans le plus grand secret qu'ils peuvent mettre leurs plans à exécution : la subversion et la soumission de l'humanité, et la renaissance du Grand Cthulhu lui-même ! Au cours de cette « épuration ethnique », le culte de Zoth-Ommog a peut-être été chassé de Nan Madol. On en trouve à présent des vestiges en Nouvelle Zélande surtout et dans le sud de l'Indochine.
De nombreuses raisons pourraient attirer un personnage, quelle que soit l'époque, vers Nan Madol et Pohnpei. Pour un aventurier classique des années 1920 et, avec de petites modifications, dans le présent, plusieurs types de personnages sont possibles.
Il y a là-bas le négociateur d'un grand groupe industriel d'outre-mer qui doit conclure des contrats avec les autorités coloniales japonaises méfiantes concernant l'extraction du platine, matériau devenant de plus en plus précieux.
Le prospecteur ou biologiste envoyé par un consortium scientifique progressiste doit également se battre avec les autorités japonaises

« Si l'on veut étudier les poissons, il vaut mieux en être un soi-même. »

Jacques-Yves Cousteau dans le *National Geographic*, 1952

impériales pour explorer le gisement d'un coquillage légendaire à la coquille particulièrement dure et à la valeur économique inestimable, apparemment capable sans affinage supplémentaire d'être utilisé comme outil dans l'industrie de production lourde. Ce coquillage, avec lequel les bâtisseurs de Nan Madol auraient découpé le basalte, est-il en réalité une technologie d'exploitation de la nuit des temps ?

Naturellement intemporel, l'aventurier, l'archéologue ou l'explorateur du mythe est attiré par la soif de découvertes scientifiques sensationnelles dans cette ville en ruine, oubliée en plein milieu du Pacifique. Finalement, Nan Madol est encore à peine explorée, et le tabou des autochtones a dû maintenir les pilleurs et les profanateurs de tombes éloignés au cours des siècles. Quels trésors scientifiques demeurent encore cachés dans le sol des îles et dans ses cryptes en ruines ? Quels secrets attendent d'être découverts dans les cavernes dissimulées ou dans les eaux sombres autour de Pohnpei ?

L'aventurier perpétuel, le vadrouilleur téméraire, le globe-trotter en ébullition est également à la recherche de trésors au sens propre. L'âge des objets précieux ou des artéfacts qu'il trouvera ici ne l'intéresse pas le moins du monde, pas plus que la dynastie de laquelle ils proviennent. Ce qui l'intéresse, c'est son pesant d'or, et ce que l'université de Miskatonic ou d'autres intéressés seraient prêts à payer pour les avoir...

Dans une variante classique, une expédition de chercheurs inoffensive pourrait prendre un tournant effroyable au moment où les archéologues ouvrent le tombeau d'un chef de tribu et y trouvent, outre un amoncellement de bijoux en or singuliers, une dépouille à peine putréfiée présentant des déformations et des mutations étranges. Alors que ce cadavre disparaît de façon mystérieuse pendant la nuit, que des lumières blafardes font luire la mer autour de Nan Madol et que des rugissements gutturaux font frémir l'obscurité, il apparaît soudain aux chercheurs que n'est pas mort ce qui à jamais dort, et qu'ils ont éveillé quelque chose banni il y a longtemps, par des mains expertes, dans une rigidité de mort. Quel que soit le grand-prêtre puissant et à demi-humain de Cthulhu ou son engeance qu'ils ont sorti de son sommeil, il commence dans tous les cas par l'éradication des îles de l'amulette dissimulée, que les peuples des autres îles ont laissée derrière eux pour bannir le mal de ces lieux, après avoir exterminé au XIXᵉ siècle Walakea et son peuple. Le sol de Nan Madol pourrait bientôt être à nouveau accessible aux Profonds et autres créatures blasphématoires.

Lors de la deuxième Guerre Mondiale, une troupe de parachutistes américains devant détruire un poste de commandement japonais pourrait se retrouver face aux restes broyés du camp miliaire, sur lequel une créature sans esprit et affamée est tombée. Celle-ci guette et souffre de privations depuis des siècles, depuis qu'elle a dû transporter, il y a longtemps de cela, des pierres titanesques pour une citadelle blasphématoire. Elle entreprend à présent la chasse aux soldats...

Dans un décor moderne, un groupe de jeunes étudiants pourrait être aspiré dans un tourbillon de cruauté brutale après avoir bêtement fait confiance à un guide local au regard étrangement fixe et aux lèvres lippues. C'est le seul qui s'était déclaré prêt à accompagner les jeunes gens à une fête nocturne dans les ruines, là où une communauté cruelle de cultistes dégénérés avait préparé une fête d'un tout autre ordre...

S'il existait un lieu dans ce monde qui représentât vraiment les visions les plus sombres de H.P. Lovecraft, et semblant être né de l'une des histoires du maître, qui attisent la peur et bouleversent l'âme, Nan Madol obtiendrait alors un vote incontesté. Où les horreurs cthuloïdes pourraient-elles se manifester, si ce n'est dans ces ruines ancestrales, nichées sous le soleil silencieux dans des rêves fébriles lugubres, chancelant sur la crête de ce précipice recouvert par les eaux, qui dissimule depuis d'innombrables éons la cruauté ultime de ce monde... ■



Les descendants de Walakea ?

L'île des géants muets

Les secrets de l'île de Pâques

« De quelle race humaine représentent-ils le type, avec leur nez à pointe relevée et leurs lèvres minces qui s'avancent en une moue de dédain ou de moquerie ? »

Pierre Loti, écrivain voyageur français, vers 1872



La petite terre rocheuse au beau milieu du vaste océan Pacifique a pris de nombreux noms au cours des siècles. Elle apparaît à présent sur les cartes comme l'île de Pâques et son nom polynésien est Rapa Nui, signifiant la grande lointaine. Pour le chef de tribu polynésien légendaire Hotu Matua qui l'occupa jadis, elle était même « Te Pito o te Henua », le nombril du monde. Quel que soit le nom qui s'imposa, de nombreux mystères laissés par une culture disparue étaient et continuent d'être sujets aux spéculations, parfois des plus fantasques.

La première image qui vient probablement à l'esprit de celui qui entend le nom d'île de Pâques est cet alignement de sculptures monumentales en tuf, à l'aspect étrange, et qui dominent un paysage de collines herbeuses. Ces Moais sont l'emblème non officiel de l'île de Pâques. La raison pour laquelle elles ont été placées ici et affichent une expression fermée a été oubliée au cours des temps. La science moderne propose diverses hypothèses dont la plus répandue est que les Moais sont l'hommage d'un culte aux ancêtres, et représentent vraisemblablement des chefs de tribu importants. Cela semble possible car le culte des anciens est très développé dans toute la Polynésie. De plus, il existe des indices concordants dans le récit de voyage de James Cook, qui y posa l'ancre pendant quelques jours en 1774. Un Polynésien qui voyageait avec lui et servait d'interprète et de conseiller, comprenait passablement le dialecte des insulaires et avait indiqué après ses entretiens avec les autochtones que les grandes statues honoraient les ancêtres. Cependant, le « vrai » sens de ces géants de pierre est aujourd'hui encore sujet à spéculations. Selon la théorie actuelle, la puissance et l'influence des morts, et en particulier leur pouvoir supraterrestre, leur « mana », restent en possession de la communauté par la mise en place d'un Moai. Il est possible que les géants de pierre muets fassent office de gardiens et d'observateurs. Tous les Moais des temps classiques ont été placés le long de la côte, dos à la mer. On découvrit récemment que ces statues de pierre possédaient des yeux. Seule la cérémonie de l'« ouverture des yeux », mise en place des yeux confectionnés en calcaire corallien et en obsidienne, réveille les statues et active leur mana. Il est intéressant de mentionner que les Moais dirigent leur regard vers le ciel. Que pouvaient-ils bien chercher des yeux ?

Le nombre de ces témoins monumentaux d'un passé peu connu atteint probablement plus du millier. Le Père capucin chilien d'origine allemande Sebastian Englert, aumônier sur l'île de 1935 jusqu'à sa mort en 1969, compta et catalogua six cent trente-huit statues. Le « lieu de naissance » de la plupart des Moais est le cratère du volcan Rano Raraku, d'où le tuf tendre a été extrait avec des outils en obsidienne et des cognées en basalte. On y trouve aujourd'hui des Moais non terminés à tous les stades d'avancement. La fabrication de ces statues de pierre a probablement débuté au XIII[e] ou au XIV[e] siècle, après l'arrivée du deuxième groupe de colons, sous le règne du roi polynésien Hotu Matua. L'ethnologue norvégien et aventurier Thor Heyerdahl, qui s'est largement fait connaître grâce à son travail archéologique sur l'île de

Pâques, était d'avis que les premiers colons maîtrisaient déjà l'art de tailler la pierre et qu'ils étaient les créateurs de ces dénommés Moais archaïques. Les statues les plus anciennes se différencient nettement par leur silhouette et leur taille des « classiques », confectionnées lors de l'apogée de la culture des Moais. Dans leur phase archaïque, les statues étaient plus petites et leurs représentations multiples. Il existe des Moais n'étant formés que d'une tête et d'autres avec un corps entier. Les oreilles manquent parfois et les yeux sont d'une taille surnaturelle. Jusqu'au XVIIe siècle environ, les Moais furent taillés dans la pierre volcanique. Au cours du temps, ils devinrent de plus en plus imposants, comme si l'on avait voulu surpasser les performances des générations précédentes. Le plus grand Moai, un colosse de vingt et un mètres de haut, ne fut jamais terminé et constitue le témoin muet d'une ère révolue sur le versant du Rano Raraku. Ses maîtres d'œuvre souhaitaient peut-être renchérir sur le Moai de l'ahu Te Pito Kura, tenant du titre parmi les géants avec ses dix mètres et ses quatre-vingts tonnes, surmontant le chemin allant du volcan à la côte.
La fin de la production des Moais fut brutale et si soudaine que les ouvriers laissèrent leurs outils sur place. Au début du XXe siècle, on pouvait encore avoir l'impression de se promener dans la carrière un jour de repos, et que le travail pouvait reprendre à tout moment. Le « pourquoi » demeure toujours sans réponse. Il est possible que les ressources indispensables aient décliné, en particulier le bois nécessaire au transport. Thor Heyerdahl pense qu'un combat entre deux races rivales, les oreilles longues au pouvoir et les oreilles courtes soumises, en est la cause. Les oreilles courtes effectuaient les travaux pénibles ainsi que la fabrication et le transport des Moais. Alors que les conditions de vie des oreilles courtes s'aggravaient, il y eut une révolte qui entraîna l'extermination presque totale des oreilles longues. Avec la fin de leur domination, la production des immenses statues s'arrêta également. La légende des autochtones concernant cet évènement est étrange et ne semble être rien de moins qu'un conte : une portion de langouste promise à une sorcière fut mangée et elle aurait alors, dans sa fureur, frappé la carrière d'un interdit avec lequel il ne fallait pas plaisanter. En fonction de l'importance du tabou brisé, les pires malheurs pouvait arriver à la personne elle-même, sa famille, son clan ou même la totalité de son peuple. Il est difficile de dire si cette histoire de sorcière frustrée possède un fond de vérité. Néanmoins, on peut penser que l'évènement qui déclencha l'arrêt définitif des extractions, que ce soit une catastrophe naturelle, une guerre ou autre, a dû être assez significatif pour survivre dans la mémoire d'un peuple. On peut également se demander si cette connaissance a été recouverte d'un interdit et cet épisode par conséquent oublié, et si le secret a été protégé jusqu'à aujourd'hui.

Le transport des ancêtres de pierre est un autre mystère sur lequel les spécialistes et les novices intéressés se sont creusé la tête sans parvenir à une conclusion satisfaisante. D'après les légendes des insulaires, les Moais se sont dirigés par leurs propres moyens jusqu'à leur emplacement. Les « ivi atua », prêtres d'autrefois, les réveillèrent à l'aide d'une prière et de leur mana. Ils accompagnèrent les statues animées par la magie tout au long de la journée sur leur trajet éprouvant jusqu'à leur objectif, et les arrêtèrent à la tombée de la nuit. Les scientifiques favorisent des thèses plus terre-à-terre, selon lesquelles les bâtisseurs utilisèrent des chariots de bois, des rondins, des cordes, des leviers et beaucoup de force brute pour mettre en place les représentations des ancêtres. Quel que soit le chemin qu'ils prirent, il n'était pas sans risque, ce dont témoignent des Moais brisés sur le trajet entre le volcan et la côte.

Dans la civilisation développée des Moais, les géants de pierre étaient dotés d'yeux et d'un couvre-chef. Les globes oculaires étaient constitués de pierre corallienne blanche, les iris de tuf rouge et les pupilles d'obsidienne noire. Les couvre-chefs cylindriques, dénommés pukaos, étaient fabriqués avec la pierre volcanique rouge du Puna Pao. On ne sait toujours pas s'il s'agissait d'insignes devant souligner la place prépondérante de l'ancêtre incarné ou si les pukaos, comme d'autres chercheurs le pensent, représentent une tignasse rousse abondante.
Les socles des Moais, appelés ahus, furent plus ou moins travaillés à partir de pierres

« Sur l'île de Pâques, tout est possible. L'inconcevable attend sans aucun doute la pelle et la pioche des archéologues. »

Jean Prachan,
auteur et ufologue, 1991

Moai aux yeux clairs et pukao

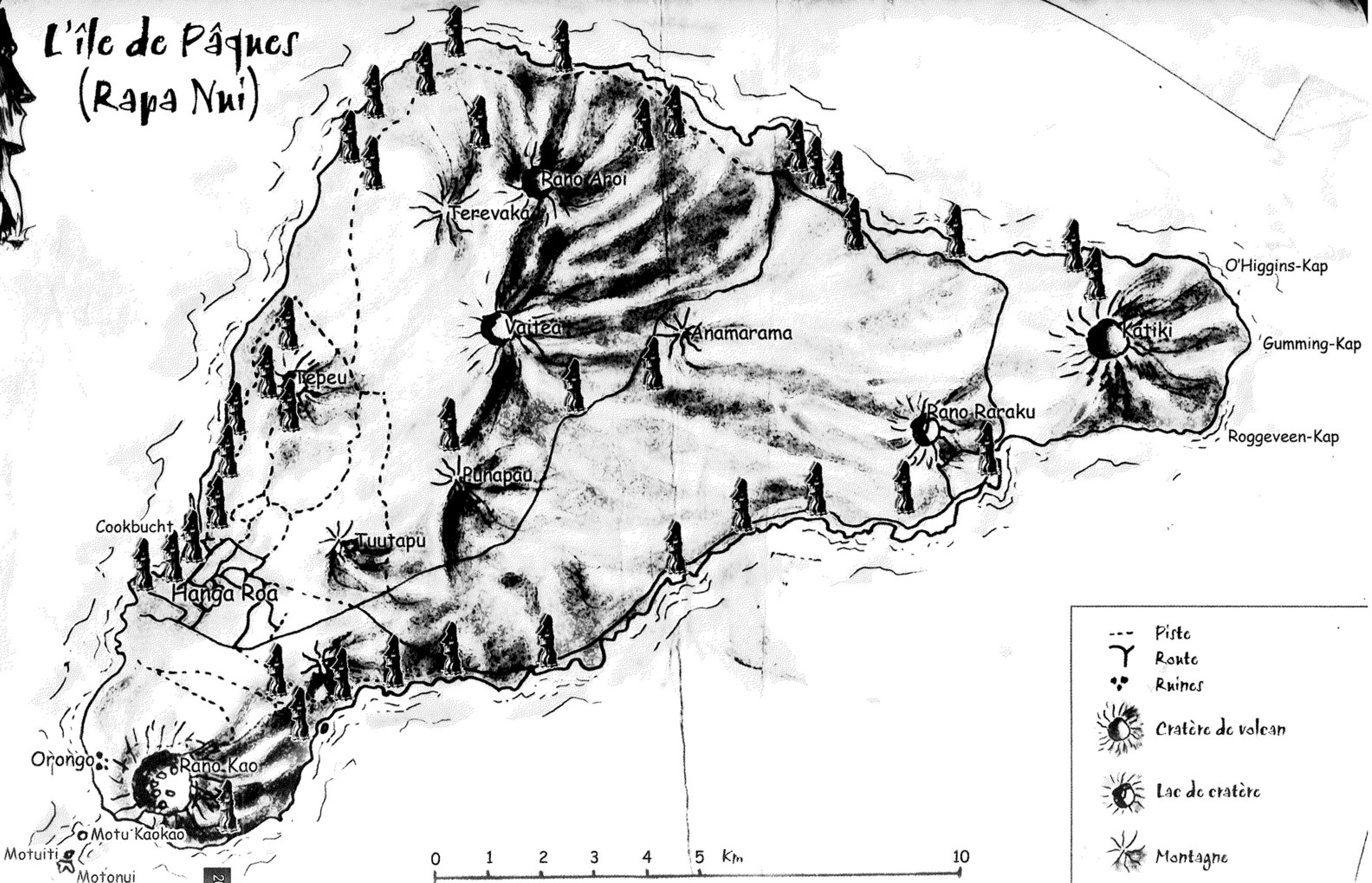


naturelles. Certains ahus, et ce pour les plus anciens, ont été taillés dans la pierre et ajustés de façon si précise qu'il est impossible d'introduire la lame d'un couteau entre les blocs. Une telle perfection dans le travail de la pierre est également connue dans les cultures évoluées de l'Amérique du Sud ; c'est pourquoi on a souvent tenté de trouver un lien entre les Incas et les habitants de l'île de Pâques. Les ahus étaient bien plus que les bases des Moais. Ils étaient en effet le centre de la vie religieuse, presque un temple au grand jour, où toutes les cérémonies religieuses importantes se tenaient. Sous certains ahus, et dans leurs environs proches, on trouve des tombeaux qui laissent supposer de leur importance pour le culte des morts également. Jusque tard dans le XIXe siècle, des Européens furent témoins de rituels aux pieds des Moais. Le premier Européen, l'amiral hollandais Jacob Roggeveen, mentionne un rite d'une nuit entière qui se termina au petit jour par une prière au soleil. Les autochtones ranimaient un feu devant un grand Moais particulier, s'asseyaient la tête inclinée vers les talons et croisaient les mains, les levant et les abaissant en alternance. Ils priaient ainsi jusqu'à ce qu'un jour nouveau interrompe leur veille nocturne. Lors d'autres occasions, même après l'envoi de missionnaires chrétiens, les insulaires furent observés nus dans la lueur des feux, dansant autour des Moais. En 1890, un voyageur américain ébranlé du nom de V.S. Frank relata des coutumes païennes, pendant lesquelles se pratiquait le cannibalisme devant les Moais. Le temps de la vénération traditionnelle des Moais prit fin quelque part pendant la période entre l'arrivée de Roggeveen en 1722 et la visite de l'Européen suivant, à peine cinquante ans plus tard. Alors que le marin hollandais avait vu les Moais totalement intacts et au centre de la religion insulaire, Cook trouva en 1774 un grand nombre de statues déjà renversées. Que s'était-il passé ? Une thèse pour la perte de signification des Moais est un soulèvement révolutionnaire du système sociétal. À l'origine, les membres de chaque clan étaient dirigés par des chefs de tribu (arikis) d'origine divine. La population augmenta à vue d'œil et de plus en plus de zones de forêts tropicales laissèrent place à des surfaces agricoles. Pour la fabrication et le transport des Moais, une grande quantité de bois était également nécessaire. Les surfaces labourées sans aucun arbre s'érodèrent rapidement et perdirent leur fertilité, ce qui entraîna le déboisement de nouvelles surfaces. Finalement, il ne resta plus assez de forêts pour construire des embarcations en bois. Lorsque les récoltes diminuèrent et que le peu de moyens de transport adaptés à la pêche ne purent plus compenser les pertes, les conflits commencèrent pour les ressources alimentaires restantes. Les guerres et la faim affaiblirent le pouvoir et le prestige des chefs de tribu, de sorte qu'il a dû être simple pour une caste guerrière renforcée de prendre la main. Lorsque les arikis furent dépossédés de leur pouvoir, leurs ancêtres vénérés symbolisés par les Moais perdirent naturellement leur signification.

Pour certaines statues, seule la tête dépasse du sol (avant les fouilles)



Cependant, comme mentionné précédemment, les Moais du long de la côte ne sont pas les seuls. Tout autour du Rano Raraku, en partie enfouies dans le sol, se trouvent des statues comptées parmi les monuments archaïques. La signification de ces Moais demeure obscure. Sont-ce des prototypes des célèbres statues géantes, érigés à des fins sinistres par une race préhistorique avant même l'arrivée des humains, et qui furent chassés ultérieurement par les colons de l'île de Pâques ? Gabriel Veriveri, un vieux sage, déclara en 1963 à l'archéologue Francis Mazières : « Tous les Moais du Rano Raraku sont sacrés et chacun regarde une partie du monde dont il est responsable. C'est pourquoi cette terre fut dénommée "nombril du monde". Tous les Moais qui regardent vers le sud sont différents. Ils surveillent la force du vent arctique et transmettent leur puissance à une pierre volcanique rouge qui délimite le triangle du monde insulaire du Pacifique. » Toutes théories mises à part, les Moais archaïques regardent la mer et attendent. Mais que peuvent-ils bien attendre ?


L'île de Pâques
(Rapa Nui)
Rano Aroi
Terevaka
Vaitea
Anamarama
Tepeu
Punapau
Tuutapu
Cookbucht
Hanga Roa
Orongo
Rano Kao
Motu Kaokao
Motuiti
Motonui
Rano Raraku
Katiki
O'Higgins-Kap
Gumming-Kap
Roggeveen-Kap
0 1 2 3 4 5 Km 10
Piste
Route
Ruines
Cratère de volcan
Lac de cratère
Montagne

D'autres ruines de l'île des temps « archaïques » stimulent l'imagination des enthousiastes de l'île de Pâques. En voici quelques exemples. L'expédition de Thor Heyerdahl découvrit un très ancien observatoire solaire près du site de culte d'Orongo. Tout autour se trouvent des pierres recouvertes de « grands yeux ronds » que les chercheurs interprétèrent comme des symboles du soleil. Au XIXe siècle, l'archéologue américain William J. Thomson relata la trouvaille d'un grand temple à proximité des volcans Rano Raraku et Rana Kao. En raison des pierres au sol, il estima le plan du bâtiment d'origine à trente-cinq mètres sur cinq. Il trouva de plus d'épais murs dont la surface avait été gravée de signes qui lui rappelaient des « symboles sacrés utilisés dans les religions ancestrales humaines ». Les éléments les plus intéressants sont peut-être les allées dallées qui se terminent dans la mer. Où conduisaient-elles ? Qui ces rues englouties devaient conduire sur l'île ? Des archéologues « sérieux » pensent que les rues de la mer sont une ineptie, et qu'elles sont en fait des coulées de lave gigantesques ou des rampes pour les bateaux. Mais même les sceptiques tendent l'oreille lorsque le thème des cavernes familiales est abordé, et un effluve d'atmosphère de chercheurs de trésors commence à se répandre dans l'air. La pierre liquide qui forma petit à petit l'île de Pâques avait une importante teneur en gaz. Souvent, dans la pierre au lent refroidissement, de grosses bulles de gaz se formaient. À certains endroits naissaient ainsi des creux assez importants pour pouvoir être utilisés par les humains. De nombreuses familles insulaires connaissaient l'accès à de telles grottes, dont l'utilisation leur était exclusivement réservée. Des objets de valeur et de culte y étaient conservés. Elles offraient une protection en cas de danger (par exemple contre les marins européens), et elles étaient dans de rares cas utilisées comme sites funéraires. Le secret de l'accès bien dissimulé à ces grottes était férocement gardé, et en particulier des étrangers. Par conséquent, la plupart des efforts des archéologues et des chasseurs de trésors pour trouver ces grottes familiales intactes resta infructueux. Il est vraisemblable que parmi tant d'autres, la connaissance de certaines grottes se perdit au cours du temps, car peu de personnes étaient versées dans le secret, et il arriva ce que l'expression rend si bien : « ce que sait une personne c'est un secret, deux personnes ce n'est plus un secret, trois personnes tout le monde le sait ». Des rumeurs tenaces se répandirent concernant des héritages importants de l'ancienne culture insulaire qui attendraient leur découverte dans des cavernes oubliées. De grands réseaux de cavernes dissimulés dans le tuf tendre de l'île de Pâques, ce ne serait pas improbable…

Une autre friandise pour les amateurs de mystères est le Rongorongo, pictographie de l'île de Pâques. Elle comprend environ six cents signes différents, qui représentent la plupart du temps des humains, des animaux, des parties du corps et des objets de la vie quotidienne. Ces hiéroglyphes d'environ un centimètre sont écrits en ligne et chacune est à l'envers par rapport à la précédente. Que les insulaires soient le seul peuple de la zone pacifique à avoir développé une écriture met en valeur leur signification extraordinaire. Les signes Rongorongo ont été gravés en majorité sur des tablettes de bois et des bâtons cérémoniels, mais un bon nombre de rochers de l'île porte également des inscriptions. Les insulaires nomment les tablettes kohau rongorongo, ce qui pourrait être traduit par « bois qui parle » ou « bâton qui parle ». Ces objets, sacrés, comportaient de nombreux tabous et interdits. Beaucoup d'insulaires étaient convaincus que les signes de ces tablettes pouvaient tuer à distance. La connaissance de leur contenu n'était autorisée qu'à un petit groupe de personnes d'origine noble. Ces « tangatas rongorongo » (chanteurs rongorongo) préservaient le secret et le transmettaient uniquement à des élèves choisis avec soin. Une fois par an, tous les habitants de l'île se rassemblaient dans la baie d'Anakena pour écouter les meilleurs tangatas rongorongo qui chantaient les textes des tablettes. Cette fête avait une telle importance que tous les conflits guerriers s'apaisaient tant qu'elle durait. La plupart des tablettes furent probablement victimes d'une évangélisation zélée au milieu du XIXe siècle. Les missionnaires étaient d'avis que tous les éléments païens détourneraient les nouveaux agneaux du droit chemin. Seules vingt-cinq tablettes disséminées actuellement dans des collections et des musées du monde entier ont survécu. Les insulaires ne se seraient peut-être pas séparés si facilement de l'héritage de leurs ancêtres s'ils avaient eu encore connaissance, en ce temps-là, de la signification plus profonde qu'elles portaient. On suppose cependant que les derniers tangatas rongorongo versés dans le secret, ainsi que mille autres insulaires, dont toute la couche supérieure, furent déportés par des esclavagistes péruviens en 1862. La plupart des déportés moururent dans l'année en raison du travail impitoyable que constituait l'enlèvement du guano, et avec eux disparut une grande partie de leur connaissance interdite qui n'était pas destinée au public. Au mieux, les connaissances de base des signes Rongorongo avaient été transmises aux insulaires restants, qui n'en connaissaient probablement pas le sens, et ne pouvaient en aucun cas interpréter des textes entiers.
Il est possible, d'après une thèse scientifique en vogue, que les signes sur les tablettes n'aient été qu'un support de mémoire pour les tangatas. Dans ce type d'idéogrammes, un signe représente une notion, une action ou un concept abstrait. Si l'on en croit une fois de plus les légendes des autochtones, le roi Hotu Matua sauva une bibliothèque entière de son ancienne patrie. On parle ainsi de centaines de liasses de papyrus. Par manque de papier, les textes durent être retranscrits sur des



Les pictogrammes de l'île de Pâques – un mystère non élucidé

tablettes de bois lorsque les rouleaux de papyrus commencèrent à s'effriter avec l'âge. La question centrale du contenu secret des tablettes demeure à ce jour sans réponse satisfaisante. Les légendes documentent l'histoire de l'arrivée du nouveau peuple, ce qui ne peut être ni réfuté ni confirmé, car le bois qui parle se tait jusqu'ici, malgré toutes les tentatives de déchiffrage. Les travaux du scientifique allemand Thomas Barthel sont parlants. Jusqu'à sa mort en 1997, il se consacra sérieusement pendant presque quarante ans au déchiffrage de l'écriture, sans parvenir à une percée significative. En dépit de cela, il existe encore et toujours des personnes qui affichent des prétendus succès, ne résistant que rarement aux vérifications. Par exemple, le linguiste néo-zélandais Steven Roger Fischer affirma en 1996 avoir déchiffré les signes de l'artéfact connu sous le nom de bâton de Santiago. Une histoire de la création des Polynésiens y serait prétendument illustrée. En 1973, le linguiste brésilien Vaz de Melo déclara que les tablettes relataient un impact de météorite et un tsunami violent consécutif qui engloutit de nombreuses îles et tua ses habitants. Il ne voulut jamais révéler comment il parvint à cette conclusion. L'interprétation du graphiste allemand Michael Dietrich est plus intéressante encore. Selon lui, le Rongorongo n'est pas une écriture, les symboles et les signes auraient été destinés à la navigation. Les hiéroglyphes représenteraient ainsi la lune, les planètes, les constellations et les points cardinaux. De cette manière, l'ensemble des connaissances des corps célestes d'un peuple marin serait conservé pour les descendants. Reste la question suivante : les auteurs devaient-ils savoir pour d'autres fins que la définition du cap si la position des étoiles était propice ?

Il est étonnant que les habitants de l'île de Pâques aient été les seuls à posséder une écriture. Cependant, la communauté archéologique fut réellement abasourdie lorsque, au cours des fouilles d'une ville antique de la vallée de l'Indus entre 1920 et 1930 à Mohendscho-Daros, des sceaux avec des signes présentant une grande ressemblance avec le Rongorongo furent découverts. Le degré de correspondance est si important qu'un hasard est quasiment exclu. Un lien entre ces deux cultures semble impossible, car une distance géographique de treize mille kilomètres et temporelle de trois mille ans les séparent ! Malheureusement, on en sait peu sur la culture de l'Indus, de sorte que ce mystère n'est qu'une partie du puzzle dont l'ampleur dépasse l'imagination. Le peuple qui s'installa dans la vallée de l'Indus apparut brusquement au III[e] siècle avant J.-C., érigea une ville tout aussi développée que celles de Mésopotamie et d'Égypte, et disparut tout aussi soudainement entre 1 800 et 1 500 avant J.-C. Il est intéressant de noter qu'ils adoraient des dieux habitant dans les étoiles, et inutile de mentionner que l'écriture de la culture de l'Indus attend elle-aussi d'être déchiffrée.

Ces parallèles de langue écrite alimentent les thèses soutenant l'appartenance à une origine commune de ces deux peuples, une race humaine ancestrale qui aurait été contrainte de fuir le déclin de son continent. Selon l'auteur, il se trouverait dans un autre océan. Pour l'océan Pacifique, le choix se porte sur le continent légendaire de Mu, lieu d'une super-civilisation, parent pauvre ésotérique du pays Lémurie sérieux, qui aurait formé un pont entre les continents. D'après certaines légendes, la Polynésie, Hawaï et l'île de Pâques seraient les plus hauts sommets de Mu, qui ne s'enfoncèrent pas dans les profondeurs de l'océan il y a des dizaines de milliers d'années. Les connaissances modernes de la tectonique des plaques réfutent formellement l'existence autrefois d'une grande masse terrestre dans l'océan Pacifique, ce qui explique la présence des ouvrages concernant Mu dans les rayons New Age/Ésotérique des librairies à l'heure actuelle.

D'autres parallèles sont réels et évidents : le Rongorongo de l'île de Pâques n'est pas seulement semblable à l'écriture de la culture de l'Indus, mais également aux signes chinois anciens, prototype du pictogramme chinois moderne. Cela n'est cependant pas tout : des signes similaires furent mis en relation avec des peuples indiens d'Amérique, et il semble

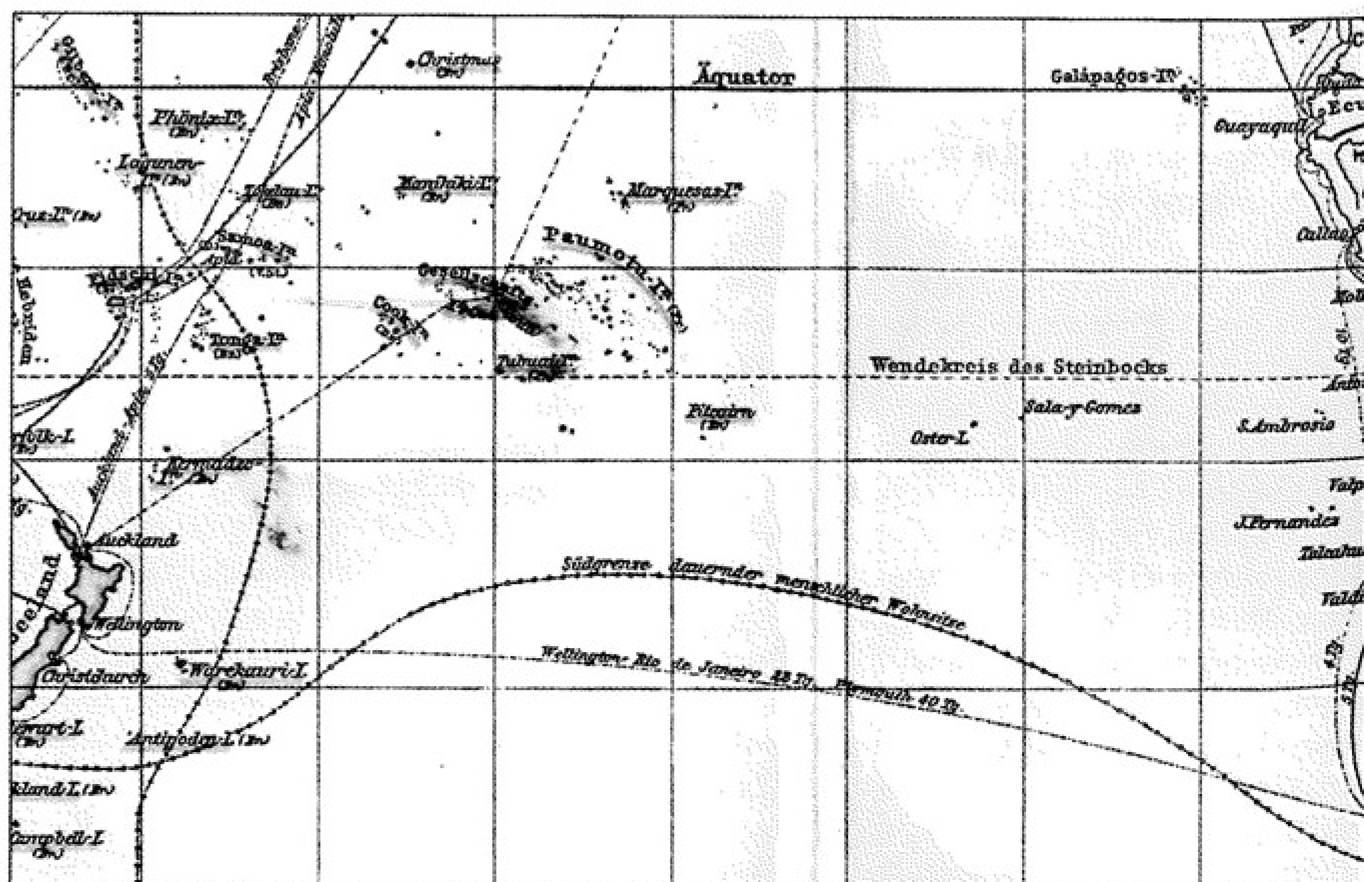


Des cônes volcaniques arides se dressent dans des étendues herbeuses à l'intérieur de l'île

exister des correspondances avec le cercle culturel celtique. En outre, lors d'études de certaines des transmissions aztèques les plus anciennes, on fut confronté à une analogie plus que convaincante. Tout cela n'est-il qu'ineptie ou a-t-il réellement existé une race humaine très évoluée plusieurs milliers d'années avant la naissance du Christ ? Quelle que soit la vérité, il est fascinant pour le monde de Lovecraft d'accepter ce fait et de spéculer sur les secrets que les descendants de ces êtres protégeaient et protègent peut-être encore aujourd'hui.

Une terre ingrate dans le Pacifique sud

L'île de Pâques se trouve dans la partie sud-est du Pacifique, à 109° 26' 14" de longitude ouest et 27° 09' 30" de latitude sud, totalement isolée au milieu d'un désert aquatique gigantesque. À 3 765 kilomètres à l'est se trouve la côte du Chili, à qui elle appartient politiquement depuis 1888. Les premiers humains que l'on peut rencontrer à l'ouest, plusieurs dizaines seulement, vivent sur la petite île de Pitcairn, à deux mille deux cent cinquante kilomètres de là. Ce n'est que sur Tahiti, à environ quatre mille trois cents kilomètres à l'ouest, que l'on retrouve une civilisation digne de ce nom. L'île de Pâques, qui occupe grossièrement une forme de triangle rectangle, mesure environ cent soixante-six kilomètres carrés. L'île fait vingt-quatre kilomètres de long et douze kilomètres de large. Trois volcans, le Poike, le Terevaka et le Rano Kao forment les « sommets » du triangle. On trouve d'autres cratères et des éminences coniques dispersés sur l'île, témoins de l'histoire de sa création. La dernière activité volcanique, d'après les recherches géologiques, remonte à deux mille cinq cents ans déjà, et les cracheurs de feu sont considérés aujourd'hui comme éteints. Cependant, il y a environ deux millions et demi d'années, la croûte terrestre se fractura à trois mille mètres de profondeur, de la pierre liquide embrasée sortit dans la mer et forma une île couche par couche pendant des milliers d'années. Cette pierre volcanique est poreuse et sillonnée de fissures, de sorte que l'eau s'y infiltre aussitôt et qu'il n'en reste pas en surface. Dans quelques cratères de volcan seulement (Rano Kao, Rano Raraku et Rano Aroi), l'eau de pluie collectée forme des lacs qui ressemblent vus du ciel à des yeux bleu-vert fixant le ciel sans relâche. Il est possible que ce soit ici l'origine d'une autre désignation de leur patrie par les autochtones : « Mata Ki Te Rangi » (l'œil qui regarde le ciel).



« Aucune nation n'a intérêt à revendiquer l'honneur d'avoir découvert cette île, car peu d'endroits au monde offrent moins de commodités pour la navigation. »

James Cook, explorateur anglais, XVIIIe siècle

Le Maunga Terevaka s'élève à cinq cent sept mètres au-dessus du niveau de la mer et constitue ainsi le plus haut promontoire. L'île principale est située en amont de quelques petites îles rocheuses inhabitées, appréciées comme nichoir par les mouettes.

La distance considérable à la côte la plus proche rend difficile pour les animaux et les plantes leur présence sur l'île volcanique. De nombreuses espèces furent donc amenées par les Hommes, par hasard ou pour en faire des animaux ou des plantes utiles. La flore et la faune sont en conséquence marquées par l'humain. Le paysage herbeux pauvre et rocheux, parsemé de quelques buissons de petite taille, porte également la patte des humains. Les analyses de pollen des sédiments des lacs ont montré que l'île de Pâques était jadis recouverte de forêts. Lorsque les Hommes arrivèrent, ces forêts de palmiers laissèrent la place aux surfaces agricoles et le bois servit au chauffage, aux constructions et au transport des Moais. Aujourd'hui, les moutons en liberté empêchent les buissons et les arbres de se développer et de modifier le paysage.

Climat : Hors de la zone des cyclones tropicaux et avec une température annuelle moyenne d'un agréable 20,5°C, un climat subtropical régulier règne tout au long de l'année. Les mois les plus chauds sont janvier et février, pendant lesquels le thermomètre atteint de temps à autres les 30°C. En juillet et août, les mois les plus froids, la température peut descendre jusqu'à 8°C pendant la nuit. L'île est trop petite pour que les promontoires puissent influencer de façon importante le temps, et le vent qui souffle sans cesse fait passer librement les nuages au-dessus du pays. Le temps est donc changeant, et la présence du soleil, sept heures par jour en moyenne, est sans cesse interrompue par des averses.

Hommes et histoire : On part aujourd'hui du principe que l'île de Pâques fut colonisée en au moins deux vagues de marins polynésiens. Jusqu'ici, cet évènement était daté de l'an 500 après J.-C., mais de nouvelles recherches jugent plus probable une première colonisation vers l'an 1200. La particularité des Polynésiens est leur phénotype varié, comme si ce peuple était un mélange d'humains de diverses origines. Il existe parmi eux des personnes à la peau sombre, mais également à la peau presque blanche pouvant avoir les yeux bleus et les cheveux roux. Cela étonna déjà le premier Européen à arriver sur l'île, l'amiral Jacob Roggeveen, qui partit du principe qu'il existait deux ethnies : il considéra les premiers comme le peuple polynésien et décrivit les autres comme des blancs, dont les lobes d'oreille étaient si étirés qu'ils auraient presque pu les attacher dans le cou. La taille de ces insulaires atteignant les deux mètres était également remarquable.

D'après les connaissances actuelles, quelques milliers de personnes vivaient sur l'île à l'apogée de la culture. La petite île n'aurait pas pu en nourrir beaucoup plus. Avant l'arrivée des Européens, les habitants vivaient principalement du poisson, des tortues et des langoustes, ainsi que des fruits et des légumes qu'ils faisaient pousser dans de petites dépressions protégées du vent incessant par des murets de pierre. Le menu était principalement composé de maika, une espèce de banane, et de patates douces que les premiers colons amenèrent probablement par bateau. Les premiers habitants apportèrent vraisemblablement aussi les poulets, fournisseurs de protéines, et les rats polynésiens. Avec l'arrivée des Européens débuta le recul de la population de l'île, d'abord insidieux, puis drama-



tique. Des maladies auxquelles le système immunitaire des insulaires ne résistait pas en emportèrent des centaines. Le coup le plus dur pour la population fut le rapt déjà mentionné des esclavagistes en 1862. L'enlèvement d'une grande partie de la couche supérieure extermina presque la culture de ce peuple. Seuls les quinze derniers survivants purent rentrer chez eux un an plus tard grâce à l'intervention de l'évêque de Tahiti, mais ils apportèrent avec eux la petite vérole. Peu d'entre eux survécurent à l'épidémie qui s'ensuivit, de sorte qu'en 1877, le nombre d'habitants était descendu à cent onze. En 1888, presque au début de l'ère Victorienne, le Chili annexa l'île et ses cent soixante-dix-huit habitants afin de s'émanciper de l'Europe. L'intérêt pour ce morceau de rocher lointain ne tarda pas à faiblir, et le contrôle fut transféré tout d'abord



Représentations de Make Make, l'homme-oiseau, sur une pierre à Orongo

à un grand groupe d'élevage de moutons chilien, puis britannique. Commença alors pour les insulaires une autre période de souffrances, car ils étaient totalement à la merci des barons de l'industrie du bétail. C'est un monde à l'envers qui naquit : les moutons paissaient librement sur l'île, tandis que les autochtones furent parqués à Hanga Roa pour ne pas déranger les moutons. Ils trimaient comme des esclaves pour la compagnie et recevaient en échange à peine de quoi survivre. Pour couronner le tout, la lèpre fit son apparition sur l'île en provenance de Tahiti. Toujours plus de personnes contractèrent la maladie jusque dans les années 1960, et la léproserie fut ainsi continuellement utilisée. Les barons y envoyaient volontiers ceux qui les dérangeaient. En 1930, la population comptait environ deux cent trente âmes, constituée aux trois quarts de métis issus des relations entre les insulaires et les immigrés, dont des Américains du nord, des Allemands et des Tahitiens. Après la deuxième Guerre Mondiale, de nombreux autochtones fuirent les conditions inhumaines sur des bateaux qu'ils avaient eux-mêmes confectionnés. Pour éviter les évasions de masse, des gardes furent montées. En 1953, la marine chilienne prit la gestion en charge. Les rapports restèrent tout aussi désespérants pour les insulaires car les militaires poursuivirent l'oppression. Lorsque d'éminents visiteurs comme Thor Heyerdahl attirèrent l'attention du public mondial sur l'île et les abus pratiqués, le gouvernement chilien fut de plus en plus poussé à intervenir. Cependant, ce n'est qu'en 1966 que les autochtones de l'île de Pâques obtinrent les mêmes droits que les Chiliens du continent. En 1988, à peine deux mille personnes vivaient sur l'île, qui vit sa population augmenter et passer à 3 791 en 2002, venant principalement du continent. La plupart vivent aujourd'hui du tourisme qui débuta timidement lorsque les premiers bateaux de ligne desservirent l'île dans les années 1960, et qui prit de l'importance par la construction de l'aéroport. Une autre source de revenus est la pêche, et dans une moindre mesure l'agriculture.

La langue des habitants est le rapa nui, un dialecte polynésien interdit au temps de la domination des éleveurs de moutons et des militaires. Puisque l'île de Pâques appartient au Chili, la langue administrative est l'espagnol. La majorité des Chiliens vit dans la « capitale » de l'île, Hanga Roa, près de la pointe sud du rivage triangulaire.

Culture et religion : Bien que la plupart des insulaires fassent partie de l'Église catholique, le souvenir des anciens dieux n'a pas totalement disparu. Le dieu le plus important de leur religion était Make Make, créateur de la Terre et de l'univers. Il était symbolisé par un crâne ou un humain à tête d'oiseau, l'homme-oiseau. L'un des points centraux de sa vénération était la fête du mois de juillet dans le village sacré d'Orongo, sur la falaise abrupte au sud-ouest de l'île. La population de l'île toute entière s'y rassemblait pour savoir qui allait être le nouvel homme-oiseau, représentant légitime de Make Make dans ce monde. Chaque chef de tribu envoyait des serviteurs qui se jetaient courageusement dans la mer du haut de l'écueil, combattaient les requins et les courants pour atteindre l'île rocheuse de Motu Nui, située en amont, et y chercher le premier œuf de la sterne fuligineuse. Le servi-

teur qui parvenait à ramener sain et sauf un tel œuf à son chef avant tous les autres voyait celui-ci devenir le nouvel homme-oiseau. Pendant un an, il vivait retiré du monde et dans l'abstinence, en tant que plus haut prêtre. L'œuf était considéré comme l'incarnation de Make Make et promettait croissance et fertilité pour l'ensemble de l'île pendant une année. La bienveillance de Make Make pouvait également être achetée par des sacrifices. La plupart du temps, des animaux étaient immolés, mais lorsque les prêtres imploraient une faveur particulière, le dieu demandait une vie humaine. La majorité des victimes, des condamnés des arikis et rarement des enfants enlevés, étaient tuées sur l'autel d'un ahu par les prêtres dans le cadre de festivités, et leur viande était partagée. Le dieu de la mer Tanga Roa et Hiro, celui des marins et de la pluie, étaient également importants. De plus, les insulaires croyaient aux Aku Aku, des esprits mineurs avec des capacités surnaturelles qui aident les gens si on les traite avec tout le respect qui leur est dû. Cependant, si l'on se joue de la bienveillance des Aku Aku, ceux-ci peuvent provoquer toutes sortes de mésaventures.

L'art des habitants d'origine de l'île ne se limitait pas à la fabrication de statues de pierre monumentales. On découvrit sur l'île de Pâques une grande diversité de sculptures en pierre ou en bois, représentant différentes choses. Face à l'étrangeté de certaines figurines, Thor Heyerdahl s'étonna de la « vision du monde spirituel secret et de l'imagination bizarre des insulaires ». Outre les représentations de l'homme-oiseau et autres humains-animaux, parties du corps ou Moais maniables, on trouvait diverses formes que personne n'était capable d'interpréter réellement. Que pouvaient-elles représenter ? D'où venait l'inspiration de telles sculptures ?

Il ne faut pas non plus oublier les nombreux pétroglyphes que l'on trouve à divers endroits. Erich von Däniken y reconnut des représentations schématiques de processus techniques, entre autres les dessins de construction d'un propulseur à réaction. Les habitants de l'île de Pâques entretenaient-ils des « relations » avec des créatures venues à eux depuis les confins de l'univers ?

Une partie de l'héritage culturel des indigènes a été conservée jusqu'à nos jours. Au début, cela a pu être une sorte de résistance qui poussa les habitants à maintenir les traditions et les transmissions malgré l'évangélisation et l'oppression de tous les aspects de la culture insulaire. Même si les anciens rites n'ont pu être transmis et effectués que dans le secret jusque dans les années 1960, le Rapa Nui est aujourd'hui fier de ses racines et le montre. Son expression la plus significative se produit lors de la fête de Tapati, qui se tient tous les ans au début du mois de février. Pendant une semaine, les anciennes traditions sont entretenues : les vêtements modernes et les montres sont remplacés par des pagnes, les hommes peignent leur corps de la même manière que leurs ancêtres étaient tatoués, le Rapa Nui est la seule langue parlée, les différents clans se mesurent lors de concours ludiques, on chante, on danse, et des anciennes histoires sont contées. Le coup d'envoi festif est donné par l'arrivée des bateaux confectionnés à la main à partir de roseaux, qui représentent l'arrivée du roi Hotu Matua. Le soir, les participants se rejoignent au bord de la mer à l'ahu Tahai. Dans la lumière vacillante des torches, on entonne des chants en l'honneur des anciens dieux et des esprits des ancêtres, et on prononce des formules magiques. Qui sait si ces appels ne seront pas entendus un jour par quelque chose d'ancestral...

Petite chronologie de l'île de Pâques

2,5 M avant. J.-C.	Des activités volcaniques forment une nouvelle île
300 - 500 après J.-C.	Les Polynésiens colonisent l'île, des constructions archaïques voient le jour
Vers 1350	De nouveaux colons atteignent l'île avec le roi Hotu Matua. Une société comportant deux classes se crée : les oreilles longues et les oreilles courtes
Vers 1680	Combat entre les oreilles longues et les oreilles courtes. Déclin des oreilles longues
6 avril 1722	L'amiral Jacob Roggeveen est le premier Européen à fouler l'île, le jour de Pâques (d'où son nom)
1772	Don Felipe Gonzales déclare l'île en tant que possession du royaume espagnol et la nomme « île de San Carlos »
1774	L'explorateur anglais James Cook atteint l'île de Pâques
1786	Le Comte de La Pérouse estime le nombre d'habitants à deux mille
À partir de 1800	Les esclavagistes et les chasseurs de baleines atteignent l'île de Pâques de plus en plus souvent
24 décembre 1862	Des esclavagistes péruviens enlèvent mille insulaires, dont la couche supérieure de la population, et de nombreux porteurs de secrets pour les transporter sur les îles à guano péruviennes. L'intervention de l'évêque de Tahiti permet le retour des survivants un an plus tard. Seuls quinze d'entre eux atteignent l'île et introduisent la petite vérole, ce qui réduit fortement la population
1864 et 1872	Eugene Eyraud évangélise les insulaires. De nombreux objets « païens » (par exemple les tablettes Rongorongo) sont détruits
1868 - 1869	Achat de l'île par des hommes d'affaires français et britanniques. L'île est utilisée pour l'élevage des moutons. Pour ne pas perturber les moutons, les insulaires sont parqués, tandis que les moutons paissent librement
9 septembre 1888	Policarpo Toro Hurtado annexe l'île de Pâques pour le Chili
1890	L'Américain V.S. Frank est témoin de cannibalisme lors de sa visite
Mars 1914 - Août 1915	L'archéologue Katherine Routledge effectue d'importantes fouilles
10 novembre 1922	Important tremblement de terre au large de la côte du Chili. Les journaux du monde entier rapportent par erreur la disparition de l'île
1930	Le Chili fonde sur l'île de Pâques une léproserie isolée
1935 - 1965	Le Père Sebastian Englert, aumônier d'origine allemande sur l'île, contribue grandement à l'ethnologie et à l'archéologie
1953	La marine chilienne prend en charge la gestion
1955	Thor Heyerdahl visite l'île
1964	La critique internationale conduit à l'amélioration des conditions de vie (par exemple le raccordement à l'eau potable)
1966	Rapa Nui est intégrée à la province chilienne de Valparaiso
1967	Achèvement des travaux de l'aéroport
1988	Expansion de l'aéroport pour les atterrissages de la navette spatiale

L'attente de R'lyeh

Si les Moais de la côte constituent l'emblème de l'île de Pâques, ils trouvent leur origine dans les « Moais archaïques » des flancs du volcan Rano Raraku. Ces premiers gardiens et observateurs de pierre n'ont pas été érigés de main humaine. Howard se trompait lorsqu'il disait que les Moais regardaient le néant. En effet, les Profonds créèrent ces colosses pour attendre le moment où le plus grand secret de l'océan Pacifique se révèlera, et effectuer les rites néces-

« De quoi rêvaient
ceux qui créèrent
ces formes grossières ?
Quelles victimes noyées
de sang furent sacrifiées
à ces dieux ?
Quelles galères
de pourpre longèrent la côte
et apportèrent le tribut
de quelque dieu
de la mer blafard ?
À présent ils règnent
sur une terre oubliée.
Ils fixent le néant année
après année, pour l'éternité. »

Robert E. Howard dans le poème *L'Île de Pâques*, 1928 (titre original : *Easter Island*)

L'étrange destin de Katherine Routledge

Katherine Routledge (1866-1935), archéologue britannique, se fit un nom grâce aux premières fouilles systématiques effectuées sur l'île de Pâques. C'était le deuxième enfant de Kate et Gurney Pease, une famille de quakers aisée. Le fait qu'elle fut sujette depuis sa plus tendre enfance à des hallucinations acoustiques, elle entendait donc des voix dans sa tête, et qu'elle se pencha sur le spiritisme, fit d'elle un « témoin de l'époque » inhabituel. En 1895, elle termina ses études d'histoire contemporaine, et se maria à William Routledge en 1906. Le couple décida ensemble de planifier une expédition sur l'île de Pâques, pour laquelle un bateau du nom de « Mana » fut construit. Le 29 mars 1914, ils atteignirent l'île qu'ils quittèrent en août 1915, après quatorze mois d'études intensives. Sur l'île, Katherine Routledge fit la connaissance d'Angata, qui pratiquait la médecine et voyait les esprits, et qui lui servit de source d'informations concernant l'histoire et les us et coutumes des habitants. En 1919, elle publia ses connaissances dans un livre reconnu jusqu'à ce jour par les experts. Après 1925, ses obsessions s'intensifièrent. Elle chassa son mari du domicile conjugal et cacha ses rapports archéologiques. La famille rejeta la faute de l'aggravation de son état sur la « sorcière » Angata. En 1929, Katherine Routledge fut internée par sa famille contre sa volonté, et mourut dans l'établissement en 1935.

« Ces personnes se sont soumises délibérément à la discipline divine, en s'efforçant de devenir aussi semblables aux insectes que le corps humain le permet et de se vouloir une âme aussi proche de celle des dieux insectes qu'il était possible pour la nature humaine. »

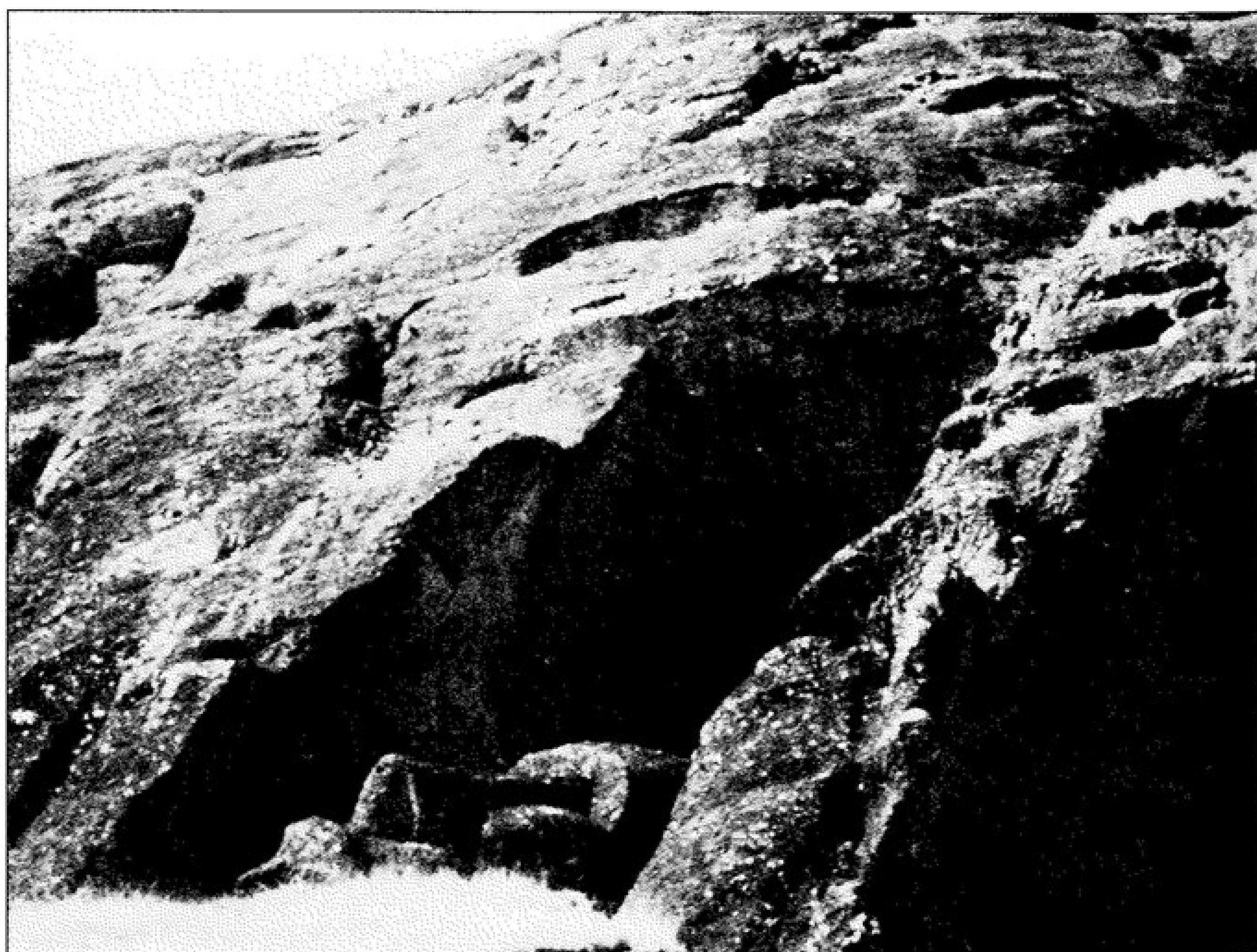
Denis Saurat (1890-1958), savant et occultiste

saires en temps utile. Les Moais archaïques n'attendent en fait rien d'autre que le réveil du grand Cthulhu !

Conformément à leur nature, les Profonds se mélangèrent au cours des siècles avec les premiers colons humains sur l'île de Pâques. Ils engendrèrent ainsi des êtres hybrides effroyables et le noyau d'un culte dont fut témoin le voyageur américain horrifié V.S. Frank en 1890, ou tout du moins ses vestiges encore abjects. Au cours de plusieurs vagues de colonisation, les humains, et parmi eux le peuple du légendaire chef de tribu Hotu Matua, avaient tenté d'éradiquer les créatures hybrides, de dompter le pouvoir des Moais malfaisants par leurs propres colosses de pierre, et de créer une contre-religion positive avec le culte de l'homme-oiseau Tangata-Manu.
Malgré son isolement, un lieu comme l'île de Pâques, grâce à sa signification mythique, ne reste jamais totalement ni dans la déréliction, ni en possession de l'humanité. Les souverains savent que les rivages de leur patrie attirent des visiteurs monstrueux et terribles pendant les nuits venteuses et étoilées au moment des solstices. Ce souvenir conscient a peut-être disparu au XIXe et au XXe siècle mais cette ancienne connaissance survit dans l'art des insulaires.

Certaines sculptures des autochtones de l'île de Pâques stimulèrent l'imagination des observateurs dans des proportions dangereuses. Denis Saurat, par exemple, examina selon des points de vue médicaux un type particulier de statues qui lui faisait penser à des dépouilles affamées. D'après lui, ces statues documentent un exercice religieux d'ascétisme dont le but est de s'approcher le plus possible au niveau physiologique et mental des dieux insectes. La recherche sérieuse se tait devant cette hypothèse absurde et les connaisseurs du mythe reconnaîtront au contraire les affreux Shantaks dans les silhouettes bizarres et la plupart du temps ailées, ou éventuellement les Maigres Bêtes de la Nuit, tous deux des créatures du rêve (ou de cauchemar), mais souvent invoqués par des magiciens puissants pour servir de moyen de transport ou de messager…
Les agissements de ces créatures, les Profonds, à l'origine du sort de l'île de Pâques, restent bien plus dissimulés aux humains que l'apparition occasionnelle de visiteurs ailés. Il existe sans aucun doute des statues qui les représentent n'ayant toujours pas été découvertes. Si des sculptures cultuelles représentant ces monstruosités amphibies surgissent un jour, le connaisseur du mythe saura immédiatement ce à quoi il est confronté, et qui les Moais archaïques du bord du Rano Raraku attendent vraiment !

Le début de la fin du monde ne peut pas être perpétré « convenablement » partout. Le nom de « O Pito o Te Henua » (le nombril du monde) n'est pas seulement une désignation romantique des insulaires pour leur patrie. Il est bien possible qu'il incombe à l'île, malgré sa petite taille et sa position isolée, une signification centrale, comme l'ancien autochtone Veriveri le déclarait, en ce qui concerne les Moais archaïques du Rano Raraku. Ce n'est pas pour rien que beaucoup d'ésotériques affirment que l'île se trouve à l'intersection de nombreuses lignes de force. On se saura peut-être jamais si quelqu'un ou quelque chose a « créé » l'île pour cette raison à cet endroit précis, ou si les forces surnaturelles y tiennent leur origine. Dans tous les cas, les faits donnent assez de matière pour que différents groupes, que ce soit humains ou extraterrestres, s'intéressent à l'île. Il pourrait revenir à l'île de Pâques, à ses constructions et ses arté-





« Entends-tu les sifflements Cthulhu ?
Ils proviennent des Shoggoths sur les rives de Carcosa.
Entends-tu nos prières Cthulhu ?
Attendant la position propice des étoiles dans les profondeurs de R'lyeh l'engloutie.
Là où les Profonds vénèrent Dagon et Mère Hydra,
dans des chambres sous-marines de la nuit des temps. »

Terence Cuha, *Chants du Mythe*, 1re strophe, 1999 (titre original : *Songs of the Mythos*)

facts, le rôle d'un interrupteur cosmique ou d'un point de contrôle de grandes quantités d'énergie. Celui qui prend possession de cette connaissance obtient le pouvoir ultime. En effet, les rituels de retour du Grand Ancien dans notre monde ne peuvent progresser qu'ici ! Un tel pouvoir peut attirer l'attention de nombreuses personnes. Ainsi, l'oppression des insulaires et la décimation de leurs porteurs de secrets à l'époque coloniale et impérialiste est devenue en partie un conflit cosmique. Aux époques pendant lesquelles les investigateurs cthuloïdes posent le pied sur l'île, les gardiens des secrets ont presque disparu. À l'ère Victorienne, les investigateurs pourraient peut-être trouver les derniers survivants du génocide et de l'épidémie des années 1860, voire l'un des derniers vrais hommes-oiseaux. Dans les années 1920, un tel témoin de l'époque serait cependant extrêmement âgé.

Le mythe du continent disparu de Mu peut être un vague souvenir de la race humaine concernant la disparition de R'lyeh dans les vagues du Pacifique, un mythe sans cesse mis en relation avec l'île de Pâques. Nous savons par l'auteur Lin Carter que Mu a disparu lorsque le grand-prêtre Zanthu tenta de conjurer son dieu (Ythogtha) et suscita l'ire des Dieux Très Anciens. Ythogtha serait actuellement emprisonné dans l'Abysse de Yhe (un vestige de Mu) et attendrait que ses esclaves Yuggya (êtres visqueux et vermiculaires du sous-sol marin) obtiennent sa libération. L'histoire du déclin de Mu a été retranscrite par Zanthu sur douze tablettes de jade noir, découvertes en 1913 sur le plateau de Tsang. Les textes sont écrits dans la langue naacale, une langue que plus personne ne parle aujourd'hui. Le Rongorongo de l'île de Pâques, toujours pas été déchiffré à ce jour, serait-il un naacal dégénéré ? Jusqu'ici, aucun chercheur n'a fait le lien entre ces deux langues, ce qui est peut-être la raison pour laquelle on en sait si peu sur les tablettes de jade. Il existe par conséquent peut-être des copies de textes datant d'avant la disparition de Mu. Les écrits Rongorongo proviennent éventuellement des survivants de Mu qui y auraient laissé des consignes pour procurer à Ythogtha un nouveau pouvoir. Tentèrent-ils d'empêcher un autre malheur qui se déclencha avec l'action de Zanthu ? Les héritages de pierre, et en particulier les Moais, pourraient être leur fait, les traces de leur action, de vrais gardiens devant empêcher le renforcement de l'engeance de Cthulhu. Une tablette pourrait

Jusqu'à ce que la position des astres soit propice...

« Si les gens demandent si nous avons "résolu le mystère [de l'île de Pâques]", tu peux répondre que nous ne nous l'arrogerions pas mais que vous avons découverts de nombreux éléments nouveaux et intéressants. »

Katherine Routledge, co-directrice de l'expédition Mana sur l'île de Pâques, 1915

Des grottes emplies de secrets

contenir des informations quant à l'accès à une grotte conduisant dans les profondeurs de l'île de Pâques, et peut-être même jusqu'à Yhe...

Celui qui cherche méticuleusement à proximité des ruines ancestrales de temples près du Rano Raraku pourrait trouver l'entrée d'un monde souterrain dont les « grottes familiales » des insulaires ne sont qu'un faible reflet. Le chercheur se rendra rapidement compte de la raison des tabous et des interdictions silencieuses de ces catacombes. Ici se cache peut-être une colonie entière de Profonds attendant le retour de leur divinité emprisonnée. Quel serait le lieu de culte le plus approprié pour amorcer le retour sur Terre de Cthulhu et de son engeance, si ce n'est sous un volcan éteint au niveau du nombril du monde ?

« Des chants remplissent l'air de la nuit.
La position des étoiles est propice Cthulhu !
Tu avais rêvé de ton propre destin
Au-delà de la mer, Cthulhu !
Bien que les Dieux Très Anciens t'aient soumis,
Ne doute pas.
Comme Al-Azif le prophétisa,
R'lyeh s'élèvera Cthulhu ! »

Terence Cuha, *Chants du Mythe*, refrain et fin, 1999 (titre original : *Songs of the Mythos*)



La ville du dieu qui dort

R'lyeh

« C'est alors que poussés par la curiosité, les hommes poursuivent leur route sous la direction de Johansen dans le yacht qu'ils avaient capturé, aperçoivent un grand pilier de pierre qui sort de la mer et, par 47° 9' de latitude sud et 126° 43' de longitude ouest, tombent sur une côte faite de boues mêlées, de vase et d'une maçonnerie cyclopéenne, couverte d'algues, qui ne peut être que la substance tangible de la suprême terreur de la terre – la cité aux corps morts, la cité de cauchemar, R'lyeh, bâtie depuis des éons infinis, avant que toute l'histoire ne commence, par les formes immenses et repoussantes venues de sombres étoiles qui s'étaient infiltrées sur la terre. C'est là que reposent le grand Cthulhu et ses hordes, cachés dans des tombes vertes et gluantes. C'est de là qu'ils peuvent envoyer, enfin, après d'incalculables cycles, les pensées qui répandent la frayeur dans les rêves des êtres sensibles, qu'ils en appellent impérieusement aux fidèles pour qu'ils accomplissent leur pèlerinage de libération et de restauration. »

H. P. Lovecraft, *L'appel de Cthulhu*, traduit par Claude Gilbert
(titre original : *The Call of Cthulhu*)

R'lyeh, forteresse cyclopéenne engloutie dans le Pacifique, sujet de mythes et de légendes, dont le nom n'est mentionné que dans un murmure à peine audible. Celui qui connaît ce lieu, dans la réalité ou dans les rêves, a vraisemblablement déjà sombré dans la folie.
R'lyeh (plus ou moins bien connue également sous les noms d'Arlyeh ou d'Urilla) a été avalé par les flots de l'océan Pacifique il y a d'innombrables millions d'années. En son sein dort depuis lors le grand Cthulhu, gardé par ses serviteurs, les Profonds, l'engeance étoilée et des créatures bien plus épouvantables encore. À la fin des temps, lorsque la position des étoiles sera propice, R'lyeh sortira des eaux et Cthulhu s'éveillera à nouveau.

La ville se trouve dans les profondeurs de l'océan Pacifique sud, que certaines sources placent à 47° 9' de latitude sud et 126° 43' de longitude ouest. Il est intéressant de noter que ce point est proche du « point Némo », le pôle maritime d'inaccessibilité. Ce point désigne l'endroit du Pacifique le plus éloigné de toute terre émergée.
Un évènement frappant s'y est produit en 1997 : des techniciens de la marine américaine enregistrèrent un « bloop », un son d'origine inconnue d'une fréquence ultrabasse, sur la position exacte des coordonnées indiquées pour la ville cyclopéenne engloutie. Les scientifiques qui étudièrent ce phénomène ne purent pas classifier ce son. Ils supposèrent qu'il avait été émis par un très gros animal, qui devait dépasser en taille toutes les espèces de baleines connues. Depuis, on pense qu'il existe une forme non découverte de calamar géant qui aurait pu être l'auteur de ce bloop. Cependant, aucun représentant connu de ces espèces n'est capable de produire un tel son. Aucune explication concluante n'a pu être livrée jusqu'à présent…



Dans les profondeurs de l'océan Pacifique se trouve la ville morte

D'autres sources placent R'lyeh à 49° 51' de latitude sud et 128° 34' de longitude ouest. D'après ces coordonnées, la ville serait à cinq mille cent miles marins (environ neuf mille cinq cents kilomètres et dix jours de voyage) de l'île de Pohnpei en Micronésie (voir l'article p. 258). Cette île possède un ancrage dans le mythe, car les *Écrits de Ponape* y auraient vu le jour. Cet ouvrage du mythe entouré de mystères et écrit dans l'énigmatique langue naacale relate l'histoire de Dagon, de Cthulhu et de sa demeure de R'lyeh, et établit des relations entre la disparition du continent Mu



(voir l'article p. 258) et son grand-prêtre Zanthu. De plus, dans l'océan infini au large de Pohnpei, se trouve une grande métropole des Profonds, centre depuis la nuit des temps de la vénération de Dagon et Hydra.

D'après certaines spéculations, R'lyeh est identique à différentes cultures englouties et ne s'est distinguée que par les faiblesses des transmissions vieilles de plusieurs millénaires. Que R'lyeh ne soit qu'un autre nom de Lémurie ou de Mu est donc toujours sujet à débat. Dans ce contexte, il est possible que R'lyeh ne corresponde qu'à une partie de ces continents disparus. Ce ne serait alors qu'une montagne particulièrement haute abritant en son sommet le mausolée de Cthulhu, entourée à son tour par cette ville aux dimensions titanesques non euclidiennes érigée dans la nuit des temps.

Cthulhu et ses serviteurs ont construit R'lyeh il y a des centaines de millions d'années, avant toute trace historique existante. Le Grand Ancien y vivait et entra en guerre contre les Dieux Très Anciens et autres races extraterrestres. Après des combats d'une durée inimaginable pendant lesquels Cthulhu détruisit toutes les villes des Dieux Très Anciens, les deux parties se mirent d'accord pour rétablir la paix. Un jour cependant, une catastrophe entraîna la disparition de R'lyeh. Certains savants supposent qu'une position particulière des étoiles conduisit au déclin de la ville, de la même manière qu'un jour viendra où leur position sera propice à sa renaissance ; d'autres pensent qu'une guerre cosmique inconcevable en est responsable ; d'autres encore voient dans la création de la Lune, lorsqu'elle s'arracha de la Terre, la cause de la disparition de R'lyeh. Quelle que soit la raison de la catastrophe, Cthulhu est depuis lors enterré dans un mausolée gigantesque au sommet de la plus haute montagne, banni et maintenu prisonnier par un puissant sceau des Anciens.

Bien que le retour de la ville engloutie ne se soit pas encore produit, des cas historiques rapportant la vision de R'lyeh à la surface sont connus. La plus haute montagne de l'île abritant le mausolée de Cthulhu s'élève majestueusement hors des flots à certaines périodes, bien que brièvement. Il est très probable que certaines positions des étoiles en soient responsables. Ces évènements sont toujours en étroite relation avec les bouffées de fanatisme religieux et de folie, ainsi qu'avec le déclenchement de catastrophes naturelles dans le monde. De nombreuses personnes parlent de cauchemars horribles, en particulier les artistes et autres esprits psychiquement hypersensibles qui sont hantés par des visions sombres dans leur sommeil, leur inspirant des œuvres horrifiantes. Ceux d'entre eux qui ont sombré dans la folie se sentent élus pour fonder de nouveaux cultes cruels en l'honneur du dieu endormi, qui leur est apparu en rêve.

Une telle apparition de R'lyeh en 1925 est prouvée, et ses conséquences ont été étonnamment bien documentées. Vers la fin du mois de février de cette année-là, des cas de visions horribles et de cauchemars d'une ville aux dimensions impressionnantes et aux horreurs indicibles se sont avérés, en particulier chez les artistes. Bon nombre d'entre eux en perdirent la raison. Dans les rapports du professeur George Gammell Angell, les visions de certaines de ces personnes psychiquement sensibles sont décrites. Le sculpteur Henry Anthony Wilcox représenta ce qu'il avait vu dans ses cauchemars nocturnes, sous forme de villes cyclopéennes composées de blocs titanesques et de monolithes tombés du ciel, recouverts d'une substance gluante verte, et portant les marques d'une inexplicable horreur. Sur les murs et les colonnes étaient gravés des hiéroglyphes, et d'en bas, impossible cependant d'en discerner l'origine exacte, une voix qui n'en était pas une avait retenti. Le son inhumain que Wilcox pensa avoir entendu fut retranscrit comme « Cthulhu fhtagn », et il pensa percevoir à plusieurs reprises « R'lyeh ». Poussé par ces visions, l'artiste créa pendant son sommeil des reliefs et des statues qu'il orna de hiéroglyphes d'une langue qui lui était étrangère. Avec le temps, ses visions nocturnes furent de plus en plus intenses et angoissantes, si bien qu'à la fin, Wilcox vit dans ses rêves des monstres gigantesques, peut-être le grand Cthulhu en personne. Ces nuits ne furent pas sans effet sur le fragile corps humain : Wilcox fut saisi par la fièvre et tomba dans un état oscillant entre l'inconscience et le demi-sommeil, qui ne devait finir soudainement qu'avec l'immersion de R'lyeh dans les flots insondables du Pacifique.

Le professeur Angell rapporta également le cas d'un architecte qui sombra dans la folie au

même moment que Wilcox, et que la mort délivra après des mois de hurlements incessants. Wilcox et l'architecte n'étaient cependant pas les seuls concernés : dans le monde entier, de nombreux cas de comportements étranges furent constatés à cette période, des phénomènes de panique et de manies conduisant au suicide, surtout chez les esprits créatifs, et toujours en lien avec des visions et des cauchemars. Ce qui est remarquable, c'est que les descriptions de ces chimères fébriles présentaient de grandes similitudes. Sans nul doute, ces esprits sensibles furent influencés par le message bouleversant que le grand Cthulhu éveillé leur envoyait.

Presque au même moment, il y eut également le premier signe physique d'une réapparition de R'lyeh : des tremblements de terre furent ressentis dans le monde entier, même dans les régions où ces évènements sont plutôt inhabituels, et les volcans crachèrent soudain à nouveau leur magma. De nombreux peuples primitifs et cultes, indépendamment de leur lien avec le mythe, se rendirent compte à cette période de la particularité de la position des étoiles ; des troubles, des soulèvements, des orgies et des rituels se produisirent un peu partout. Les adeptes de Cthulhu en particulier, dispersés au sein de cultes sauvages tout autour du globe, se virent au terme de leurs prophéties millénaires annonçant le retour de leur dieu cruel. Leur dieu lançait son appel et ses fidèles l'exaucèrent : ils se livrèrent à des rituels tourmentés ou tentèrent par tous les moyens de protéger le secret de l'île émergeante et de ses habitants effroyables.

Tous ces évènements prirent brusquement fin le 2 avril 1925, lorsque R'lyeh s'enfonça à nouveau dans les flots après une brève apparition de quelques jours seulement, et entraîna avec elle le corps titanesque d'un Cthulhu momentanément éveillé, emprisonné dans son mausolée jusqu'à la prochaine apparition de l'île.

Observons à présent les temps modernes : le climat mondial se détraque, des ouragans, des tsunamis et de violents séismes menacent notre existence, des terroristes commettent des attentats suicides au nom de la religion, des adolescents sont pris de folie meurtrière et des sectes déclenchent des suicides de masse dans un aveuglement collectif. Tous sont des signes pouvant être liés à une émergence de R'lyeh. Leur virulence est néanmoins sans précédent et la conclusion formelle suivante s'impose à l'observateur neutre : la réapparition ultime du mausolée englouti du grand Cthulhu et son réveil sont proches. À moins que tout cela ne soit tout simplement qu'un enchaînement de hasards et un mauvais tour du destin ! Le temps nous le dira. Et comme l'écrivit jadis l'Arabe fou : n'est pas mort ce qui à jamais dort et au cours des siècles peut mourir même la Mort.

Le culte du dieu mort

Lors de la recherche de R'lyeh l'engloutie, des aventuriers téméraires croiseront inévitablement le chemin de l'un des nombreux cultes de Cthulhu. Des milliers de croyants disséminés un peu partout sur Terre vénèrent depuis la nuit des temps la divinité qui rêve, et aucun culte n'a été et n'est aussi répandu que celui de Cthulhu. Certains chercheurs du mythe formulent l'hypothèse selon laquelle tous les cultes de Cthulhu sont contrôlés en secret par un autre groupe désigné sous le nom de « Chinois immortels ». Leur base se trouverait quelque part dans les montagnes d'Asie. Cependant, Irem (voir l'article p. 103), dans le désert d'Arabie, est également considérée comme le centre du culte.

Dans les temps préhistoriques déjà, la vénération de Cthulhu a été prouvée. Que ce soit à

« Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn. »

(Dans sa demeure de R'lyeh la morte, Cthulhu attend en rêvant.)
Phrase ritualisée d'origine inconnue



Le culte de Cthulhu est très répandu

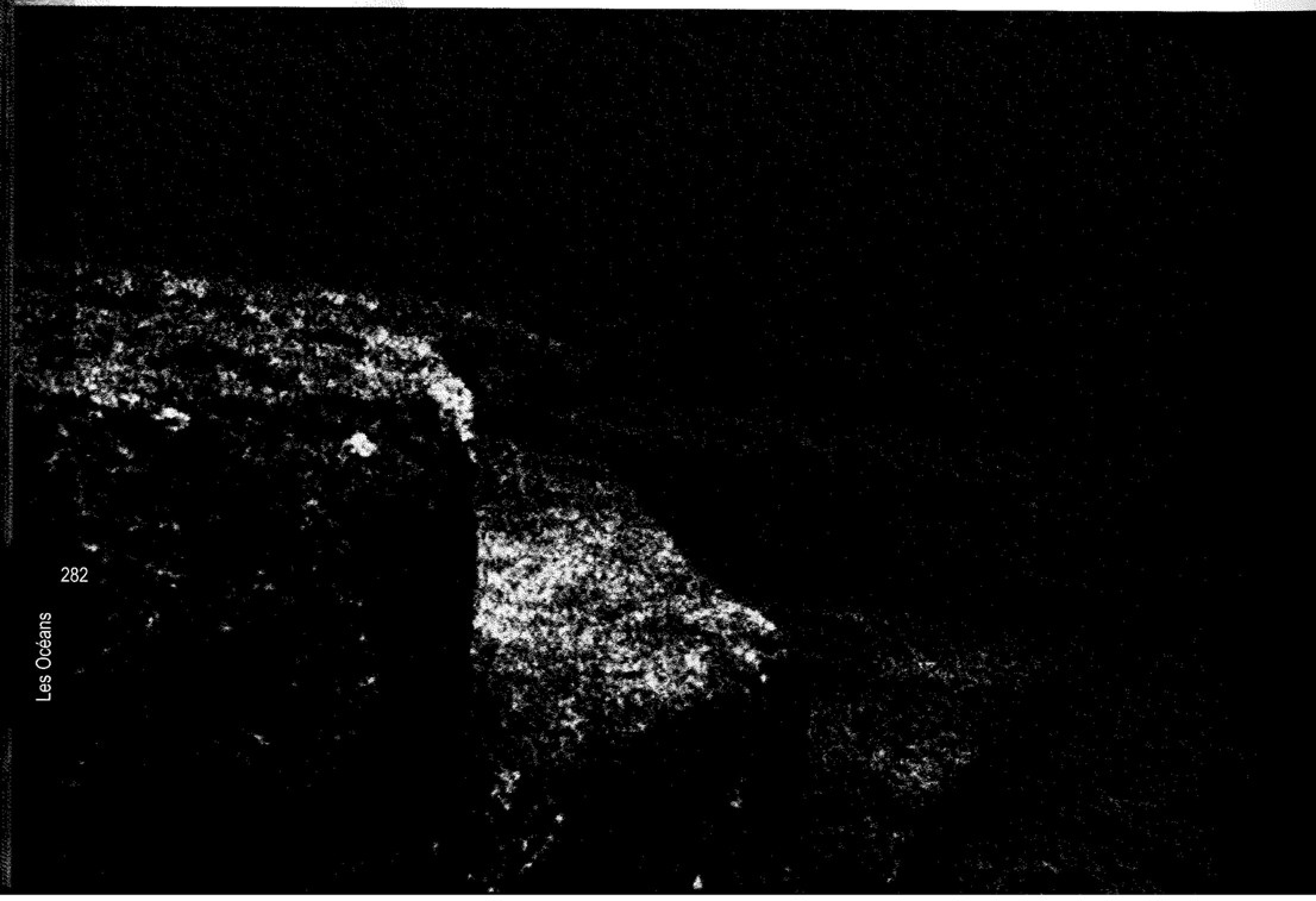
« … 4, 8, 15, 16, 23, 42,
4, 8, 15, 16, 23, 42,
4, 8, 15, 16, 23, 42,
4, 8, 15, 16, 23, 42,… »

Survivant d'un accident d'avion sur une île inconnue dans le Pacifique

Atlantis, en Hyperborée (voir l'article p. 216), sur Mu ou à K'n-yan, partout de grands temples ont été érigés en son honneur, des rites sanguinaires célébrés et son retour attendu. Néanmoins, avec la disparition de ces civilisations antiques, les connaissances sur le dieu qui rêve furent également perdues. L'ancienne croyance se maintint au cours des éons uniquement dans des régions reculées de la Terre, comme au Groenland, en Amérique du Sud, en Asie Centrale, en Afrique, ou encore en Nouvelle Zélande. L'apparition cyclique de R'lyeh et les messages qui l'accompagnent dans les rêves que les esprits sensibles perçoivent, font naître en outre de nouveaux cultes plus ou moins persistants. Que ce soient des peuples dits civilisés ou primitifs, ils prient tous le Grand Ancien, se livrent à des orgies dissolues et attendent le jour où R'lyeh surgira enfin des flots.

L'inspecteur de police John Raymond Legrasse, qui dénicha en 1907 une cellule du culte dans les marécages près de la Nouvelle-Orléans, fut témoin d'un rite en l'honneur de Cthulhu : « Dans une clairière naturelle s'étendait un îlot herbu de quarante ares environ, assez sec et entièrement dépourvu d'arbres. Là bondissait et se démenait une horde monstrueuse d'êtres humains que seuls auraient su peindre Sime ou Angarola. Complètement nues, ces créatures hybrides braillaient, beuglaient et se convulsaient autour d'un feu de joie disposé en rond, au centre duquel on pouvait distinguer, à travers le rideau de flammes, un grand monolithe granitique haut de quelque huit pieds, surmonté de la funeste statuette incongrue dans sa petitesse. Un vaste cercle de dix échafauds régulièrement espacés, ayant le monolithe pour centre, entourait le brasier. On y voyait, pendus la tête en bas, les corps étrangement mutilés des squatters disparus. C'était à l'intérieur de ce cercle que les adorateurs bondissaient en hurlant, se déplaçant de gauche à droite en une bacchanale interminable, entre le cercle des cadavres et le cercle de feu. »

Que les membres du culte se trouvent généralement dans des lieux isolés et reculés parmi des peuples non découverts ou de petites communautés en marge du monde, tient peut-être à la barbarie et à l'absence de morale humaine de ces festivités. Mais ils agissent dans l'ombre, également dans les villes, se mélangent au sein de toutes les couches de la société, jusqu'aux dirigeants des grands groupes. La croyance en leur dieu cruel et en son retour prophétisé les unit tous. S'ils constatent que le secret de R'lyeh est en danger, ils n'hésiteront pas à le protéger par la violence ; il est alors assez probable qu'un voyage vers l'île engloutie connaisse une fin tragique. Mais les membres du culte peuvent également être subtils. Plusieurs cas de mort subite sont connus parmi des investigateurs trop curieux qui s'aventurèrent sur les traces de Cthulhu, que ce soit au cours d'accidents tragiques, ou d'une manière inexpliquée. Le marin norvégien Gustaf Johansen, l'un des rares humains à avoir jamais posé le pied sur R'lyeh, mourut quelques mois après son retour en 1925. Le



professeur George Gammell Angell tomba raide mort au sol dans des circonstances mystérieuses en 1926, quelques instants après avoir été bousculé par un marin de couleur.
Le culte secret et insidieux présente certes un grand danger, mais incarne une source d'informations incomparable. Les adeptes connaissent en effet les secrets du mythe et peuvent révéler certaines vérités effroyables allant jusqu'à la position géographique de R'lyeh, si tant est que la folie meurtrière et le mur du silence des membres du culte puissent être surmontés...

R'lyeh – Rencontre fatale d'innombrables investigateurs

Aucun autre lieu du mythe ne stimule plus l'imagination des humains que R'lyeh, ne se reflète davantage dans leurs rêves et leurs angoisses, et n'exerce dans le même temps une telle fascination, à laquelle il est difficile de résister. Aucun lieu n'est mieux adapté à une confrontation finale avec les créatures du mythe, aucune autre scène que la ville morte engloutie dans le Pacifique n'est plus digne pour le point d'orgue d'une conspiration mondiale s'étalant sur des millénaires. Enfin, ce jeu de rôle, je l'espère, apprécié du lecteur, porte le nom du dieu le plus connu, le plus craint et le plus révéré du mythe, le grand Cthulhu. Ce lieu seul permet d'entrer en campagne contre cette entité légendaire et de confronter dans un face à face le pire de tous les cauchemars, le plus grand des adversaires. Encore faut-il que les personnages posent le pied sur R'lyeh, ce site de l'horreur inégalable et des secrets éternels.

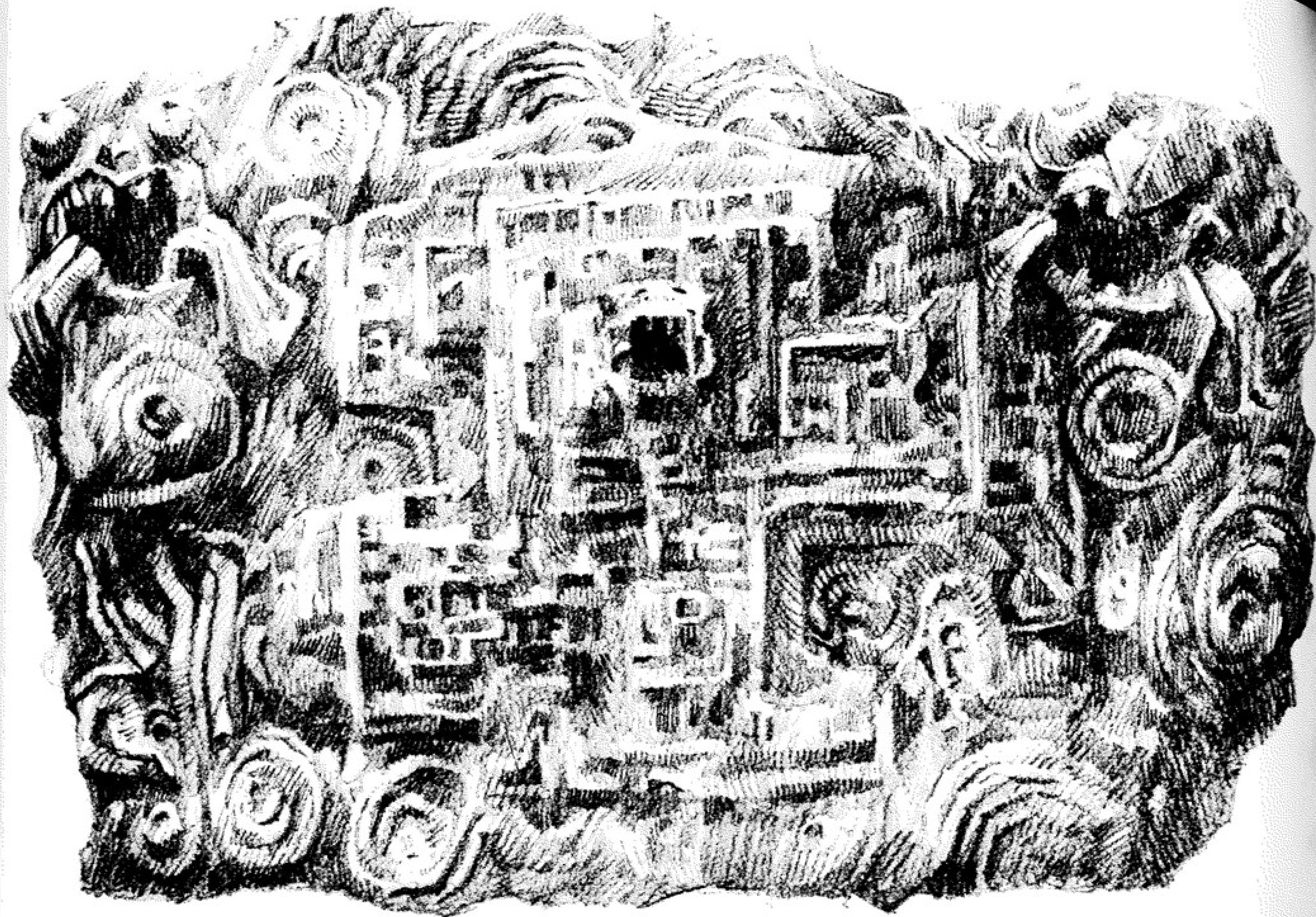
Si des aventuriers intrépides ne se laissent pas décourager par les mauvaises rencontres du culte de Cthulhu et poursuivent leur recherche de R'lyeh, le plus grand problème sera de dénicher l'île engloutie. Certes, il existe dans certains écrits obscurs des informations concernant son emplacement prétendu, mais elles varient fortement selon les sources, et leur origine remonte en partie à des temps éloignés, lorsque la Terre était encore différente. Il est également possible que R'lyeh, un lieu dans lequel les lois de la physique terrestre semblent ne pas s'appliquer, puisse être trouvée à divers endroits de la Terre, car elle se trouve quasiment entre les espaces. Il ne semble pas aberrant dans ce contexte que la position des astres ou la volonté incompréhensible des dieux ait influencé l'emplacement de la ville, dans laquelle on peut trouver le caveau du dieu qui dort. N'est-ce pas pure superbe que de croire qu'un lieu aussi inconcevable pourrait être appréhendé par la logique humaine et établi sur des coordonnées bien déterminés de la planète bleue ?

Des aventuriers peuvent vraisemblablement trouver des traces de Cthulhu dans le Pacifique sur l'un des emplacements mentionnés plus haut ; ils pourraient néanmoins tout aussi bien découvrir la forteresse engloutie de Cthulhu ailleurs sur notre planète, dans les eaux froides de la région polaire, au milieu de l'Atlantique, ou même dans la Mer Méditerranée. Si les investigateurs à la croyance ébranlée pénètrent ce lieu, cela ne signifie pas pour autant qu'ils réussiront à le quitter au même endroit en cas de fuite inexorable (et plutôt improbable). Ils surgiront peut-être quelque part dans le Pacifique, rejetés sur les rivages d'une île déserte ou sous forme d'épave flottante délirante dans les eaux infinies, à la merci de quelque dieu bienveillant.

R'lyeh se trouve (encore et en majeure partie) profondément immergée sous la surface de l'océan Pacifique. Une réapparition de l'île va de paire avec le réveil du Grand Ancien redouté, de sorte qu'il est dans l'intérêt de tout humain doué de raison d'empêcher cet évènement par tous les moyens, but tout à fait opposé à celui des cultistes.
Si R'lyeh n'émergeait pas des flots par hasard, les esprits curieux devraient plonger pour atteindre la ville morte sous les eaux, entreprise presque impossible dans les années 1920 en raison de la profondeur. Dans les temps modernes, cela ne pose aucun problème. Il y a quelques années, dans le cadre du projet confidentiel « Pi » du gouvernement américain, une troupe de la marine SEAL a été envoyée dans les profondeurs et on n'entendit plus jamais parler d'elle.
Lorsque l'on s'approche de R'lyeh avec un sous-marin, des structures imposantes en pierre, recouvertes d'algues et de coraux, émergent de l'obscurité des profondeurs dans les cônes des phares. Des monuments de basalte noir aux dimensions absurdes, des monolithes titanesques, des escaliers gigantesques aux marches asymétriques et des structures en pierre imposantes et impossibles à cerner, bordées de colonnes colossales et d'arches abstraites, s'élèvent du fond des mers. En raison de leur géométrie non euclidienne, l'esprit humain ne parvient pas à définir si tout cela est ancré fixement dans le sol ou incliné, menaçant de s'écrouler.
Une immense montagne noire domine R'lyeh ; sur son sommet trône majestueusement un gigantesque mausolée intimidant. Celui-ci est entouré de représentations et de statues illustrant Cthulhu et son engeance avec une précision horrifiante. Non seulement elles font froid dans le dos, mais confrontent l'observateur aux bâtisseurs cauchemardesques et peuvent le conduire au bord de la folie. Sur les monolithes colossaux se trouvent des reliefs sur lesquels sont gravés des hiéroglyphes d'une langue depuis longtemps oubliée. Bien que l'ensemble du site semble ancestral, il est resté, de manière tout à fait absurde, totalement intact au cours des millénaires. Une aberration face aux lois de la

« Ce lieu me glace le sang. Nous errons depuis des heures dans ces sombres corridors. Ils sont énormes, les marches sont bien trop hautes pour des humains, la puanteur règne, des lueurs provenant d'on ne sait où éclairent ces signes et hiéroglyphes singuliers sur les murs, reliefs et statues représentant des créatures vraiment affreuses. La perspective ne semble pas normale et nous ne connaissons pas non plus le matériau utilisé pour la construction. Merde ! Mais ce qui me tue c'est que nous n'avons fait que monter les escaliers et que nous arrivons à présent à un croisement que je jurerais avoir déjà passé. »

Enregistrement de radiocommunication automatique, heure 05:43:33, dernier message de l'équipe de la marine SEAL dirigée par le capitaine Joe Whitaker



Représentation de R'lyeh, date et origine inconnues

nature terrestre peut également expliquer comment il est possible de plonger au cœur des bâtiments et d'y trouver de l'air respirable. L'apport en air sera certainement le cadet des soucis des explorateurs qui auront réussi à avancer aussi loin ; en effet, l'horreur inconcevable qui les guette, éclairée par la lueur des algues ou des champignons fluorescents, recouvrant tout tel un chancre, leur fera oublier ce prodige.

Dans les années 1920, lorsque les possibilités techniques ne permettaient pas encore de plonger à de telles profondeurs, on ne pouvait (dieu merci) jeter un regard sur R'lyeh que lorsque la ville (ou tout du moins sa montagne la plus haute abritant le mausolée de Cthulhu) émergeait ou était sur le point de le faire, tel le Léviathan biblique. Puisque R'lyeh (qui mesure tout de même presque trois kilomètres de long et environ deux kilomètres de large) ne peut probablement pas surgir hors des flots dans sa totalité, des esprits scrutateurs peuvent repérer, sous la surface de l'eau huileuse et calme du Pacifique, de nombreux autres bâtiments gigantesques qui ressemblent à ceux de la partie émergée de l'île. Les sommets de certaines de ces constructions percent la surface et font des eaux autour de l'île une zone extrêmement dangereuse pour les bateaux. Aucun capitaine raisonnable ne tenterait une approche à moins de trois cent cinquante mètres de l'île, de peur que les bâtiments affleurant la surface ne déchirent la coque. Si des explorateurs téméraires surmontent cet obstacle et accèdent à l'île, ils pénètreront dans un lieu d'une étrangeté indicible qui, comme aucun autre, irradie l'horreur et une aura d'anormalité.

Celui qui se déplace pour la première fois sur les rochers effroyables, noirs et visqueux de l'île montagneuse, qui se trouve entre des constructions vieilles de nombreux éons, se rendra soudain compte qu'il est impossible qu'un humain puisse être à l'origine de ce site. Des animaux marins boursoufflés et mourants ou déjà décomposés parsèment la surface, car R'lyeh est probablement réapparu il y a peu ; des algues vertes et glissantes recouvrent le sol et la pierre sombre des étranges constructions. Il y a des milliers de monuments imposants et cyclopéens, majoritairement faits de pierre gris-vert ou noire, mais on rencontre également d'autres couleurs souvent difficiles à classifier. La géométrie non euclidienne pousse l'observateur à pencher la tête dans le vain espoir de rétablir la verticalité des constructions et de rendre aux angles vrillés un semblant de logique. Il est en fait impossible de dire avec certitude si le ciel et l'eau se rencontrent à l'horizon car les lois de la physique terrestre ne s'appliquent pas à R'lyeh ! Seul l'esprit d'un fou n'est pas perturbé par ces dimensions décalées.

La géométrie singulière de R'lyeh représente l'un de ses dangers. Si des explorateurs courageux (ou déments) visitent l'île, ils trouveront irrémédiablement certaines zones dans les-

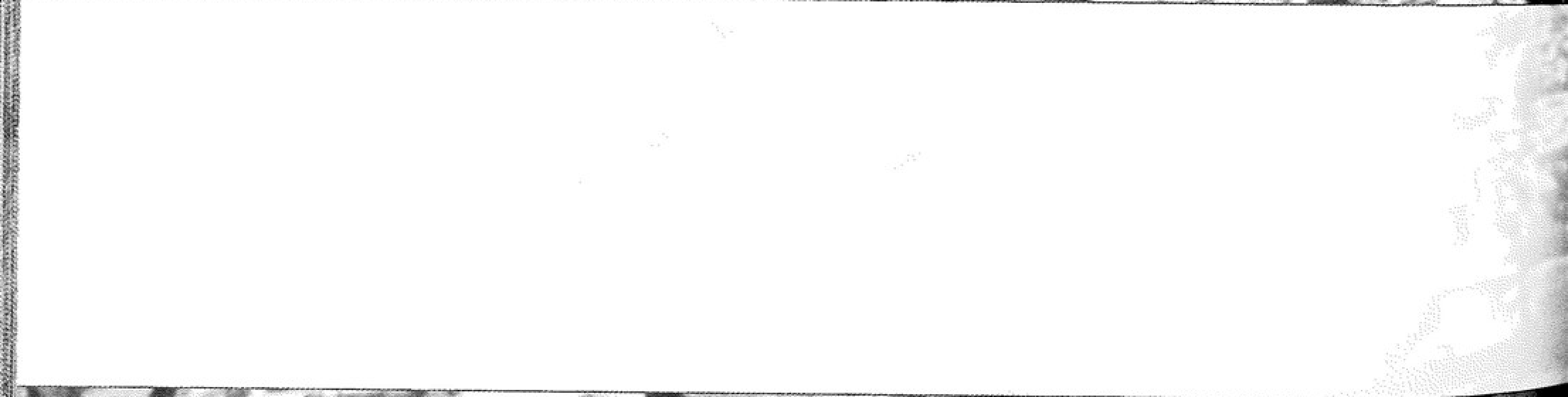
quelles la présence d'auras et de recoins puissants et dangereux rendent leur traversée périlleuse. Les personnes qui disparaissent dans des circonstances brutales et inattendues sont probablement envoyées dans un autre plan, un autre état ou un autre temps. Seul le destin sait si, quand et dans quel état elles pourraient un jour réapparaitre.

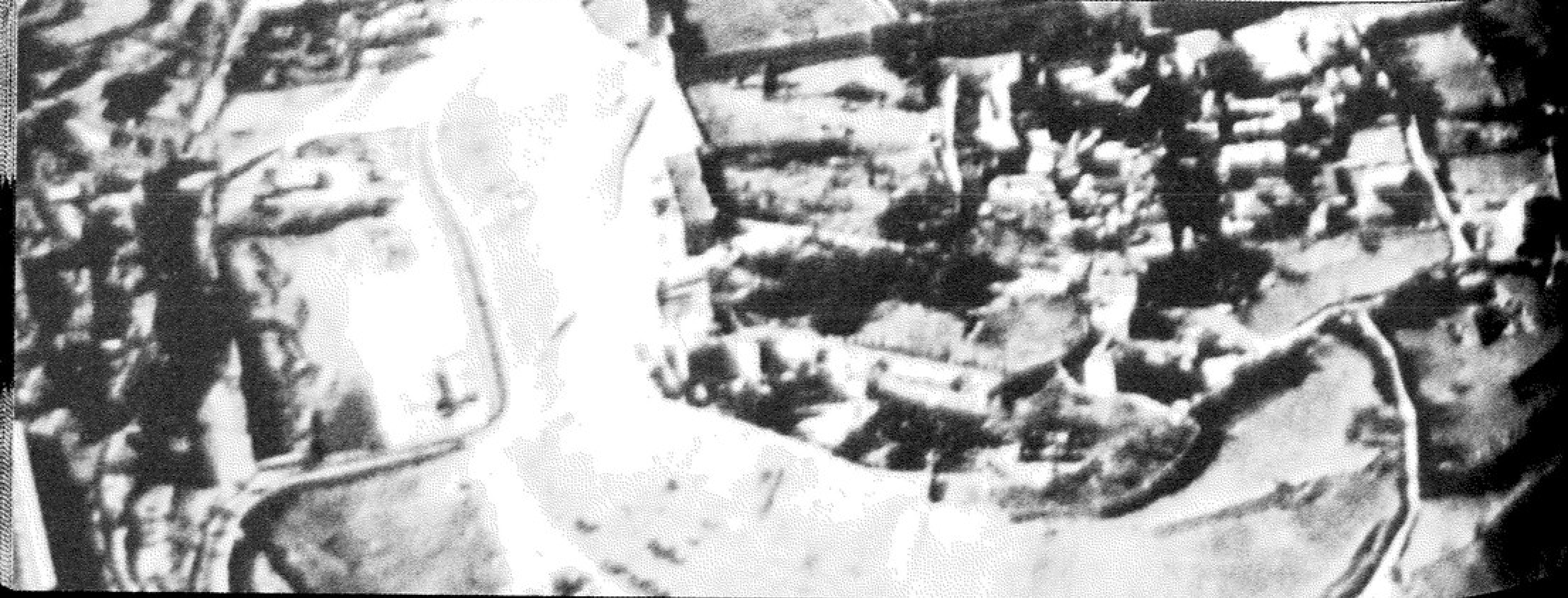
Mais des dangers bien plus grands guettent dans ce lieu de l'horreur absolue. Sans compter les cultistes qui attendent le retour de leur dieu et pourraient également se trouver sur l'île, R'lyeh n'est pas aussi morte ou dormante que son célèbre habitant. Des créatures engendrées par Cthulhu peuvent être rencontrées ici comme des octopodes étoilés, des gardiens abjects ou des êtres d'origine blasphématoire chargés d'autres tâches encore. Une colonie de Profonds y est également établie, et des membres particulièrement grands et anciens de ce peuple vivent paisiblement depuis des millénaires à R'lyeh. Certains d'entre eux ont obtenu dans la hiérarchie des créatures poissons un statut divin, et une rencontre avec Dagon ou Hydra n'est pas exclue dans ce lieu le plus effroyable de tous.

Cependant, les pires cauchemars et les habitants impies ne sont rien dans leur atrocité comparé à LUI, Cthulhu, qui dans son mausolée, un bâtiment imposant de pierre noire sur le sommet de la plus haute montagne, attend son retour en rêvant ! D'après les légendes du culte de Cthulhu, ses adeptes ont pour mission à la fin des temps, lorsque R'lyeh aura émergé des flots, de se précipiter vers leur dieu qui s'éveille. Leur tâche est de briser le sceau et d'ouvrir la porte pour accomplir l'éveil complet de leur divinité cruelle, et pour que sa domination sous la terreur puisse avoir cours sur Terre. Le destin de l'humanité serait alors scellé, la dévastation, la mort et la folie recouvrirait la face du monde, si un jour la position des étoiles devait être propice.

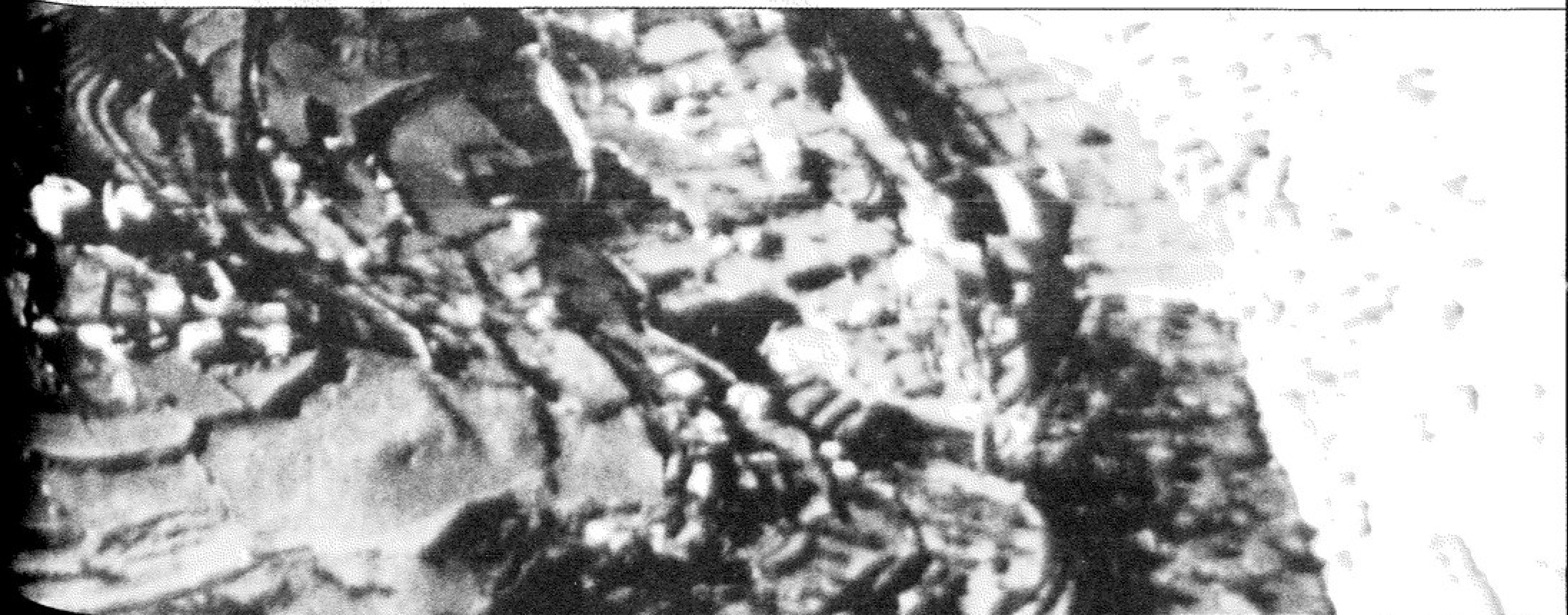
« L'ouverture était noire, d'une obscurité presque tangible. Ces ténèbres avaient, en vérité, une qualité positive. Elles conservaient, en effet, dans l'ombre les parties des murs intérieurs qui auraient dû être révélées et elles commençaient même à cracher une sorte de fumée, née d'un emprisonnement vieux de tant d'éons, qui assombrissait visiblement le soleil au moment où celui-ci s'éloignait, furtif, dans le ciel rétréci et gibbeux, en battant ses ailes membraneuses. L'odeur qui s'élevait de ces profondeurs nouvellement découvertes était intolérable et Hawkins, enfin, qui avait l'oreille sensible, dit qu'il croyait percevoir tout en bas le son désagréable qu'auraient produit des pas sur un sol détrempé. Tous écoutèrent, et ils écoutaient tous encore lorsqu'Elle s'avança, pesante, et leur apparut au moment où Elle faisait glisser en tâtonnant Son immensité verte, gélatineuse, par l'ouverture noire, afin de gagner l'air pollué, sorti de cette cité de poison et de folie. »

H. P. Lovecraft, *L'appel de Cthulhu*, traduit par Claude Gilbert (titre original : *The Call of Cthulhu*)





Sur les traces des légendes

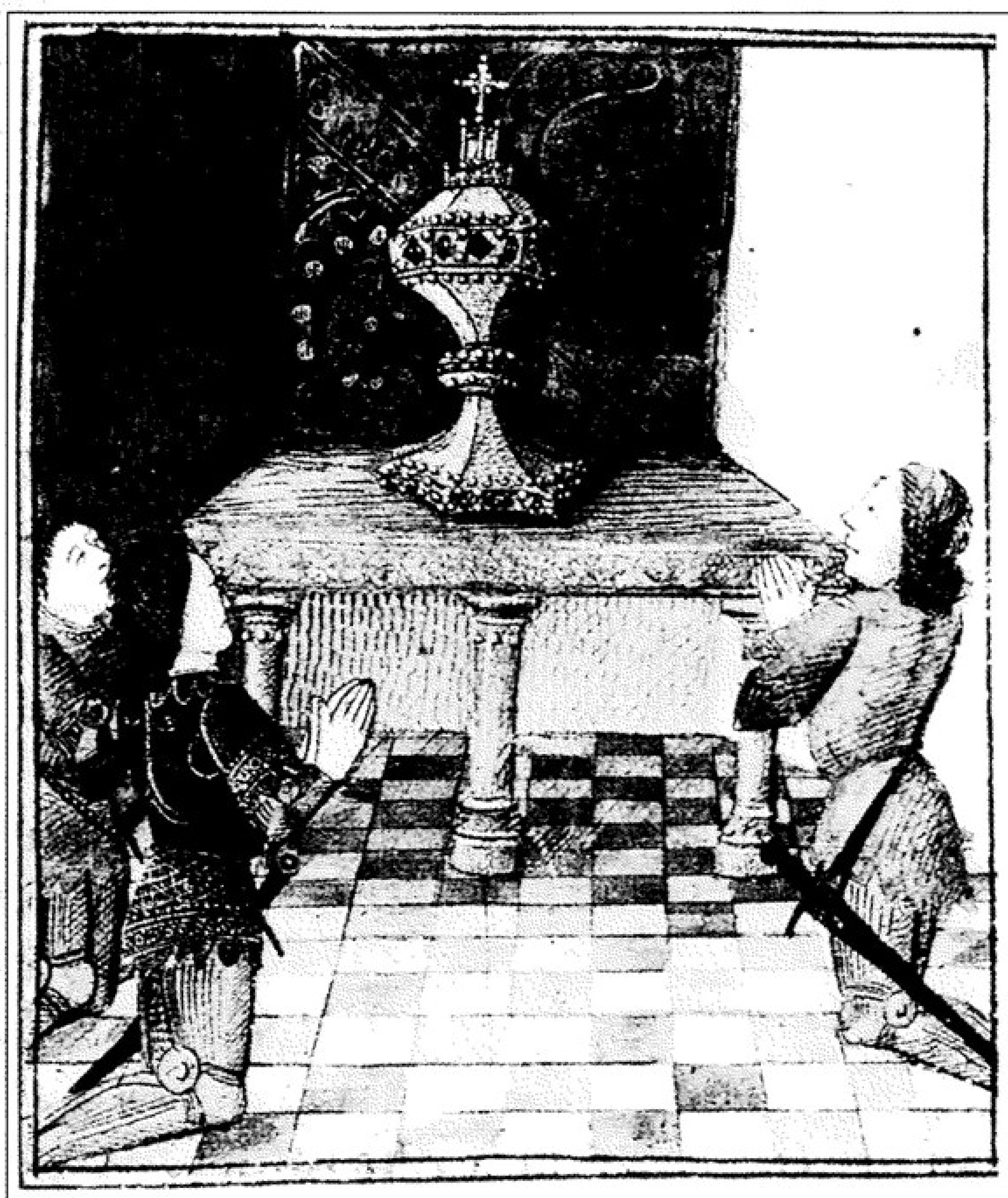


La quête éternelle

Les explorateurs du mythe à la recherche du Graal

« Transportons-nous dans le vaste monde de l'Histoire et des représentations ayant le Graal comme point central. C'est un monde qui renvoie à différentes régions dans un lointain passé ; ses sources originelles débouchent sur le courant du Graal. »

Gerhard von dem Borne, *Der Gral in Europa: Wurzeln und Wirkungen*, 1986
(Le Graal en Europe : racines et impacts)



« La cathédrale de Winchester où Arthur a été couronné,
C'est aux Américains en visite ce qui est expliqué.
Nous leur montrons la table, nous leur vendons l'épée
Au prix le plus fort qu'ils peuvent payer. »

Version alternative de *Winchester Cathedral* de S. Mason et G. North

Le Roi Arthur et Lancelot, la Table Ronde et Excalibur, ces noms sont connus de presque tous. Cependant, le mythe d'Arthur, à première vue une épopée d'un héros national anglais, se révèle être, à bien y regarder sous un point de vue cthuloïde, bien plus des réflexions sur des évènements anciens et depuis longtemps oubliés, et qui ont laissé leurs traces dans toutes les légendes et les mythologies du monde. Aujourd'hui encore, il existe des vestiges de ces temps passés. L'un d'eux en particulier abrite un pouvoir qui surpasse l'imagination humaine. La plupart des savants nomment ce « quelque chose » le Graal ! Il existe peu d'autres objets sur lesquels les auteurs du Moyen-Âge ont plus écrit tout en en sachant si peu. Le Graal était la raison de la quête la plus aventureuse des chevaliers de la Table Ronde. Il peut également devenir celle d'explorateurs du mythe...

La légende du Graal est apparue dans la deuxième moitié du XII[e] siècle dans la légende d'Arthur. Sa première mention se retrouve à la fin du XII[e] siècle chez Robert de Boron, dans son œuvre *Joseph d'Arimathie*, avant que ce thème ne se retrouve dans les écrits de Chrétien de Troyes. Pour ce dernier, le Graal est une coupe d'or sertie d'une pierre précieuse de grande valeur, dans laquelle on apporte au père du roi pêcheur, dans une procession solennelle, une hostie qui constitue sa seule nourriture.

Le roi pêcheur Amfortas est le souverain du château du Graal. Il porte ce nom car la pêche est son seul passe-temps. Il est estropié et ne peut recouvrir la santé que si l'un des héros du Graal lui pose une question pleine de compassion. La forteresse du Graal est représentée comme étant dissimulée et près d'une rivière ou d'un lac. Elle ne peut être vue que par un être au cœur pur. Dans certaines des versions ultérieures, l'intérieur est orné de joaillerie et de pierres précieuses.

D'autres représentations du Graal lui attribuent diverses formes. Pour Wolfram von Eschenbach, c'est une pierre ou un récipient de pierre du nom de « lapis exillis », qui offre aux chevaliers du Graal repas et boisson, entraîne la combustion et la renaissance du phénix, protège par un simple regard de la mort et de l'âge pendant une semaine, et est invisible aux yeux des non baptisés. Sur la pierre apparaissaient les noms des promis du Graal.

Dans une autre interprétation, le Graal est une coupe qui, par le hasard divin au temps du roi David, a été cachée des ennemis dans une grotte sous le mont Golgotha. Elle aurait recueilli le sang de Jésus crucifié. Une telle coupe antique en agate, supposée être le Graal, est toujours conservée dans la chambre au trésor du palais impérial de Vienne. Une autre variante de cette légende rapporte le recueil à dessein du sang de Jésus après sa blessure sur le côté infligée par le soldat romain Longinius avec une sorte de javelot (devenu plus tard la Sainte Lance), pour

constater la mort du crucifié. Ici aussi, une grande force spirituelle est inhérente au Graal, car il est entré plusieurs fois en contact avec Dieu. Celui qui chemine plutôt sur les traces de Cthulhu que d'Arthur peut cependant supposer qu'il s'agit d'un tout autre dieu que celui des chrétiens qui a pu se manifester dans cet artéfact. Le Graal est un récipient rempli de pouvoir. Celui qui le possède peut dominer le monde.

Les histoires d'épées et du Graal n'enthousiasment pas uniquement le Moyen-Âge. La légende d'Arthur et le thème du Graal sont présents depuis longtemps dans l'ésotérisme. Ainsi, John Matthews décrit la scène suivante dans *The Arthurian Tradition* (1994) : « Un exemple que l'auteur de ces lignes peut attester survint en 1982, lors d'un séminaire à Gloucestershire pendant le week-end. Là-bas, les cinquante à soixante participants libérèrent une puissante énergie. Une fois qu'ils réussirent à créer leur propre vortex, le chef de la conjuration "appela" enfin Arthur, Guenièvre, Merlin et Morgane des royaumes intérieurs. L'immédiateté et la puissance de la réponse furent foudroyantes. Les archétypes arthuriens étaient littéralement dans la pièce et pour longtemps. » Le pouvoir semble donc toujours disponible…

La recherche du Graal a débuté il y a très longtemps en Angleterre, car selon les légendes britanniques, le Graal de Joseph d'Arimathie avait été amené en Grande-Bretagne à l'ère paléochrétienne. Cependant, lorsque les évènements de l'Histoire mondiale du siècle passé se densifièrent, les chercheurs du Graal s'orientèrent sur l'espace franco-ibérique.

Bérenger Saunière (1852-1917) joue un rôle central dans l'histoire de la quête du Graal (et la légende des templiers). De 1885 à sa mort, il fut curé à Rennes-le-Château, un petit village insignifiant dans les Pyrénées françaises, qui attire aujourd'hui des milliers de touristes et de chercheurs de trésors. Saunière aurait acquis une grande fortune et aurait entretenu des contacts avec des cercles ésotériques à Paris. Le curé se fit construire une villa et une tour contenant une bibliothèque ainsi que de grands jardins, et s'acheta de nombreuses terres dans les environs. Des esprits étriqués pourraient affirmer que Saunière avait tout simplement fait fi des sacrements catholiques pour entretenir une amante, mais les mystiques du Graal et les passionnés des templiers ne s'en laissent pas compter…

En 1929, Otto Rahn (1904-1939), écrivain et archéologue allemand, visite dans le cadre de ses études du Graal le sud de la France et Rennes-le-Château. Rahn s'intéresse surtout à la vie des Cathares, qui furent poursuivis et exterminés par l'Église romaine catholique dans la seule croisade de l'Histoire qui vit s'affronter les chrétiens. Il nomma son premier livre sur les Cathares et leur persécution *Croisade contre le Graal* (titre original : *Kreuzzug gegen den Gral)*, qui devint un best-seller au début des années 1930. Karl Maria Wiligut, ésotérique et brigadier SS, lui fit rencontrer Heinrich Himmler, qui le prit dans la SS à titre personnel. En effet, il avait déjà entrepris des expéditions dans le sud de la France dans le cadre de l'administration des recherches de l'« héritage ancestral ». Il effectua des voyages d'exploration pour la préparation de son deuxième ouvrage, *La Cour de Lucifer* (titre original : *Luzifers Hofgesind)* (dans lequel il représente les nazis comme les



pour sa recherche du Graal) peut même sembler au premier abord un allié potentiel, jusqu'à ce qu'il prenne une voie qui le conduira inexorablement à sa perte.


Perceval aperçoit la forteresse du Graal, peinture de 1934.

serviteurs d'une entité bienveillante du nom de Lucifer, qui fut damné à tort dans la Bible). Ces voyages le conduisirent, outre dans des pays comme l'Allemagne, la France et l'Italie, en Islande. Depuis 1936 dans la SS, Rahn démissionna en 1939 avec le grade de lieutenant-brigadier. Le 14 mars de cette même année, il se suicida dans des circonstances mystérieuses sur l'Eiberg, près de Söll, au Tyrol. Le désespoir d'un chevalier du Graal moderne après avoir échoué et vendu la pureté de ses intentions depuis longtemps au diable en personne ? Ou bien la dernière échappatoire d'une personne qui a perdu pied et se rend compte bien trop tard dans quelles mains le Graal n'aurait jamais dû tomber ?

Lors de l'ère Victorienne, le douteux personnage roublard de l'Abbé Saunière pourrait être un interlocuteur important pour les explorateurs du mythe. Quant aux années vingt (et les années suivantes), Otto Rahn pourrait être le sérieux adversaire d'un groupe de joueurs. Né en 1904, il peut apparaître à partir de 1922 comme jeune étudiant en vacances ou en échange académique dans les lieux que visitent les aventuriers pour leur quête. Ce jeune homme ne manquant pas de charme (qui « interrompt » ses études en 1925

« La recherche du Graal n'est pas de l'archéologie. C'est une course contre le mal. Et lors de cette compétition, il n'y a pas de médaille d'argent pour le deuxième. »

Professeur et docteur Henry Jones senior, 1938

Entre les cieux et les enfers

Un artefact au pouvoir illimité et plusieurs parties en présence qui le recherchent, voici une base solide pour une quête cthuloïde sur les traces d'Arthur. Cette campagne repose sur l'idée que le mythe d'Arthur est le résultat des intrigues d'un groupe d'êtres surnaturels existant réellement, et dont les assistants humains sont les descendants de ceux que l'on connaît encore dans les cercles d'initiés sous le nom de la « société d'Avalon ». Ils se sont un jour opposés à des adeptes d'un culte avides de pouvoir et à des créatures du mythe, et ont laissé des indices d'une importance capitale pour la recherche du Graal. Bien qu'il soit désormais impossible de découvrir qui étaient ces êtres, un lien avec le groupe des Dieux Très Anciens est supposé. De plus, le terme de « lapis exillis » indique une origine extraterrestre. Leur apparition remonte au plus tard à Merlin et à la tradition druidique celte. En effet, la mythologie des celtes avec les fées, les elfes et les farfadets constitue le meilleur rapprochement dont soit capable l'esprit humain aux habitants d'Avalon. Les vraies intentions de ces créatures plus ou moins mythiques doivent rester tout aussi incompréhensibles à l'Homo sapiens que leurs forces remarquables et leurs limites souvent difficiles à cerner.

Les contes et les légendes relatent encore aujourd'hui des histoires d'êtres surnaturels souvent miniaturisés, rabaissés et consciemment dénigrés, qui peuvent être d'une générosité infinie, puis la minute d'après incroyablement cruels et mesquins ; ils disposent d'un côté d'une richesse incommensurable, de pouvoirs magiques et d'une force gigantesque, mais ne peuvent conclure que des arrangements au pied de la lettre et s'enfuient au contact du fer forgé à froid. L'intention évidente (?) des habitants d'Avalon de protéger le Graal d'une mauvaise utilisation par d'autres forces encore plus mystérieuses et bien plus malfaisantes conduisit à une convergence partielle d'intérêts entre eux et l'humanité. Néanmoins, les humains qui durent coopérer avec les créatures d'Avalon firent toujours bien attention à ne pas considérer leur comportement comme « bienveillant ».

Presque tous les Avaloniens ont *décliné* au cours du temps (même si leur mana est resté) ; seul le roi pêcheur en personne, peut-être leur chef s'ils ont un terme pour cela, a pu et dû survivre comme entité individuelle. Cependant, il existe encore des descendants spirituels de ces acteurs archétypaux. Les légendes d'une « société d'Avalon » ont inspiré jusqu'à présent de nombreux petits

groupes de gardiens du Graal qui avaient et continuent d'avoir tous le même objectif : protéger le Graal des créatures du mythe, aider les vrais chercheurs du Graal et éliminer les faux. On peut trouver les traces de ces groupes partout aujourd'hui encore, mais les signes de leur existence sont souvent relégués au rang de fable par les sceptiques. On peut s'attendre à ce que la société d'Avalon soit tout d'abord en inimitié avec les personnages, jusqu'à pouvoir être convaincue de leurs intentions. En effet, les vrais chercheurs du Graal sont nécessaires aux gardiens de l'artéfact, afin de lui faire traverser les temps et le monde pour qu'il atteigne un jour son objectif ultime, mais les adversaires des gardiens du Graal ont également besoin d'un cœur pur pour leur dévoiler le lieu du lapis exillis.

Tout comme les créatures des légendes celtiques, les gardiens du Graal et le roi pêcheur sont soumis, pour l'accomplissement de leur mission, à des rituels et règles incompréhensibles et étranges pour les humains. Pour dissimuler le Graal jusqu'à la fin des temps de ses chasseurs patibulaires, le drame spirituel de la recherche et de la découverte de ce récipient au pouvoir absolu doit être célébré toujours et encore. C'est pourquoi il n'existe pas seulement une recherche du Graal mais plusieurs, pas une seule forteresse mais de nombreuses, et chaque époque a besoin de son Perceval pour assurer le cercle infini de la dissimulation et de la révélation du Graal, la rencontre entre le digne (!) personnage à la recherche du Graal et le roi pêcheur. Cette chaîne de séquences rituelles ne doit *jamais* être interrompue.

L'héritage actuel de la société d'Avalon est opposé à un deuxième culte cthuloïde collectif ancestral, dont les racines remontent également aux celtes : le Graal noir. Le personnage terrifiant de Morrigan/Morgane (qui a donné son nom à la fata morgana) et celui de Viviane, la séductrice de Merlin, furent les fondatrices de cette alliance maléfique. Celles-ci recherchaient depuis le début le pouvoir du Graal pour conduire à la fin des temps *sous ses conditions*. Au cours des siècles, ce groupe est souvent entré dans la légende d'Arthur et du Graal sous forme de sorcières et de sorciers au service du mal (souvent d'un point de vue chrétien) ; même Rahn ne se décida pas par hasard pour le porteur de lumière Lucifer comme nom d'anti-principe ! Les puissances impies avides du Graal ont perduré, depuis la sorcellerie moyenâgeuse et l'alchimie, jusque dans les temps modernes. En outre, la biographie d'Otto Rahn montre que cette tradition a dû culminer avec l'« héritage ancestral » d'Heinrich Himmler. Son prédécesseur idéologique, l'ordre de Thulé, existait depuis 1918. Malgré le déclin du régime nazi, leurs idées n'ont pas disparu comme on peut malheureusement le voir au cours de certains incidents dans le domaine du nouveau paganisme occulte et des congrès pseudo-savants d'apprentissage des runes.

Les épisodes de ces circuits à travers l'Europe partent du principe que dans chaque lieu environnant le romantisme d'Arthur et le culte du Graal, un héritage de la société d'Avalon est aujourd'hui encore conservé. Tous les sites pertinents seront brièvement présentés ; leur emplacement et leur description, ainsi que les consignes pour atteindre la relique qui attend les personnages, seront indiqués. Les informations concernant les trésors présents en ces lieux ne sont bien sûr pas disponibles facilement, elles doivent être recherchées. Le Graal s'est manifesté sur ces scènes sous une forme ou une autre, et a ainsi modifié en profondeur la nature physique des lieux. Le temps passe plus vite ou plus lentement que d'ordinaire, l'aiguille de la boussole indique des différences significatives par rapport au pôle nord, les cernes des arbres sont inhabituellement régulières, les fréquences d'oscillation des pendules changent brusquement, etc.

Glastonbury

- **Pays :** Angleterre (Somerset).
- **Coordonnées :** 51° 8' 51" de latitude nord, 2° 43' 6" de longitude ouest.
- **Itinéraire :** Environ deux cent soixante-dix kilomètres à l'ouest de Londres, l'aéroport le plus proche est celui de Bristol (quarante-trois kilomètres).
- **Type de lieu :** Petite ville dans le district de Mendip comptant environ huit mille huit cents habitants.

Il n'existe pas un lieu de départ plus logique pour une quête moderne du Graal. D'après la légende du porteur du Graal Joseph d'Arimathie, Glastonbury est le lieu de naissance de la chrétienté en Grande-Bretagne. Sur l'ordre de Joseph, environ trente ans après la mort de Jésus, la première église britannique aurait été construite pour y abriter le Graal. Joseph aurait atteint Glastonbury par bateau lors d'une inondation du Somerset. Une fois à terre, il aurait planté un bâton dans le sol, qui devint le buisson sacré de Glastonbury, une des explications de l'existence d'une aubépine qui pousse dans les environs et qui fleurit deux fois par an : au printemps et à Noël. Tous les ans, un prêtre de l'Église d'Angleterre coupe une branche du buisson pour l'envoyer à la Reine et décorer sa table de Noël. Le buisson sacré était au Moyen-Âge la destination de nombreux pèlerins, mais fut abattu lors de la guerre civile (1642-1649). Selon la légende, le soldat fut rendu aveugle par la projection d'une écharde. Au XXe siècle, un buisson de remplacement fut planté sur la Wearyall Hill.

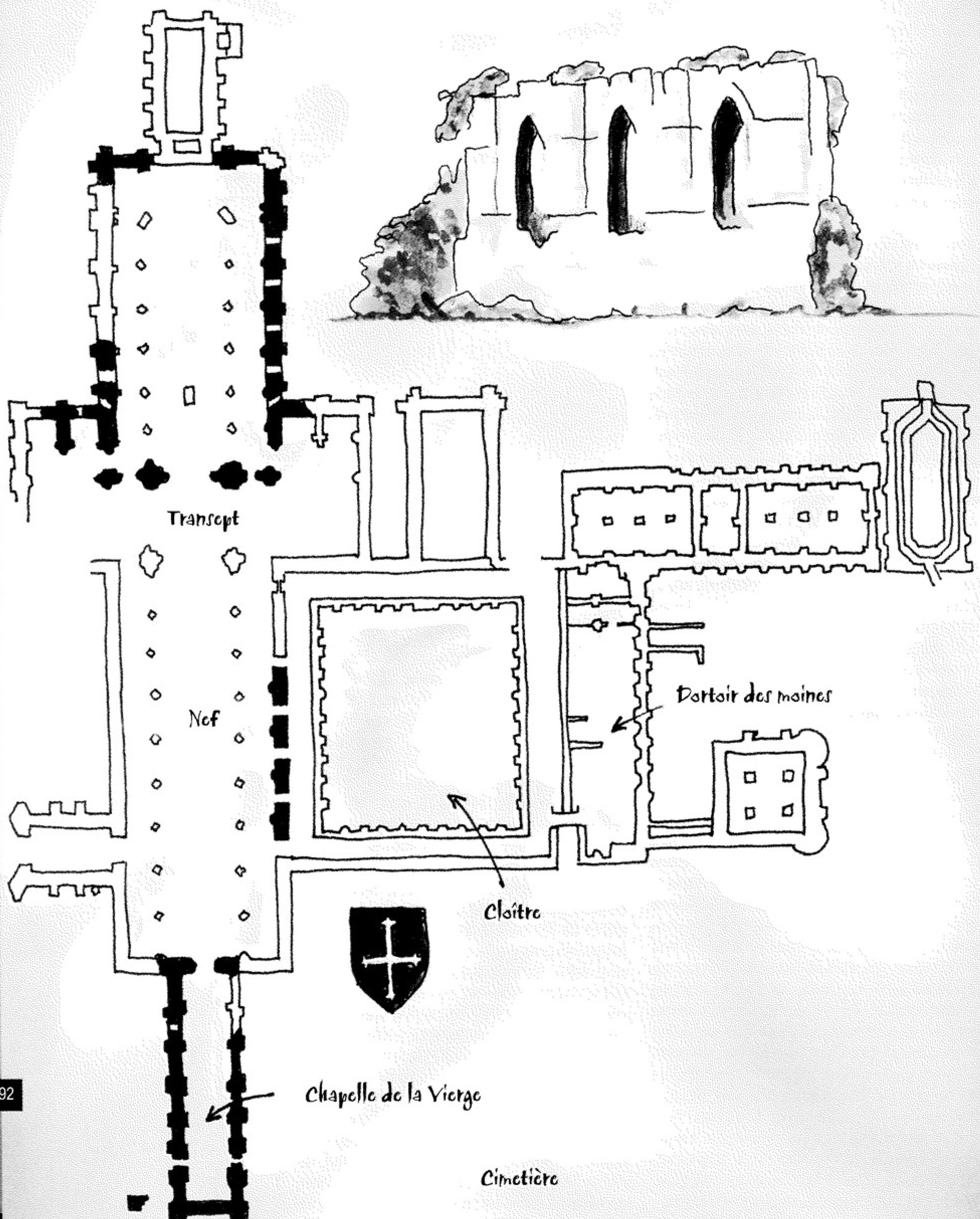
L'abbaye de Glastonbury, réalité historique depuis le début du VIIIe siècle, est considérée comme le plus ancien complexe chrétien de Grande-Bretagne. Au cours des siècles, le cloître fut détruit à de nombreuses reprises par les pillages et les incendies ; en septembre 1539, Henri VIII y mit finalement un terme. Au milieu du XIIe siècle, les moines de l'abbaye désignèrent une tombe comme celle du

Mythes celtiques

« […] Ce que tu nommes là n'est rien qu'une invention inconnue du peuple des collines… De petits costumes sages avec des ailes de papillons, des jupons de tulle, des étoiles brillantes dans les cheveux et une baguette magique […]. Qui cela étonne-t-il que le petit peuple des collines ne veuille pas être confondu avec ces pastiches aussi tape-à-l'œil ?! J'ai vu Sir Huon et l'une de ses troupes aller de Tintagel Castle à Hy Brasil face au vent du sud-ouest. De la mousse volait au-dessus du château, et les chevaux des collines avaient peur. Ils sortirent lors d'une accalmie, criards comme les mouettes, et durent faire demi-tour sur huit kilomètres vers l'intérieur des terres avant de pouvoir avancer contre le vent. Des ailes de papillon ! Laissez-moi rire. C'était de la magie, de la magie si noire que seul Merlin en était capable, la mer était un feu vert, blanc de mousse, avec des ondines qui chantaient. Les chevaux des collines cherchaient leur chemin en sautant de vague en vague. C'était comme un sillon d'éclair. C'est ce qui se passait dans les jours anciens. »

Rudyard Kipling,
Puck, Lutin de la colline, 1906
(titre original : *Puck of Pook's Hill)*

L'abbaye de Glastonbury

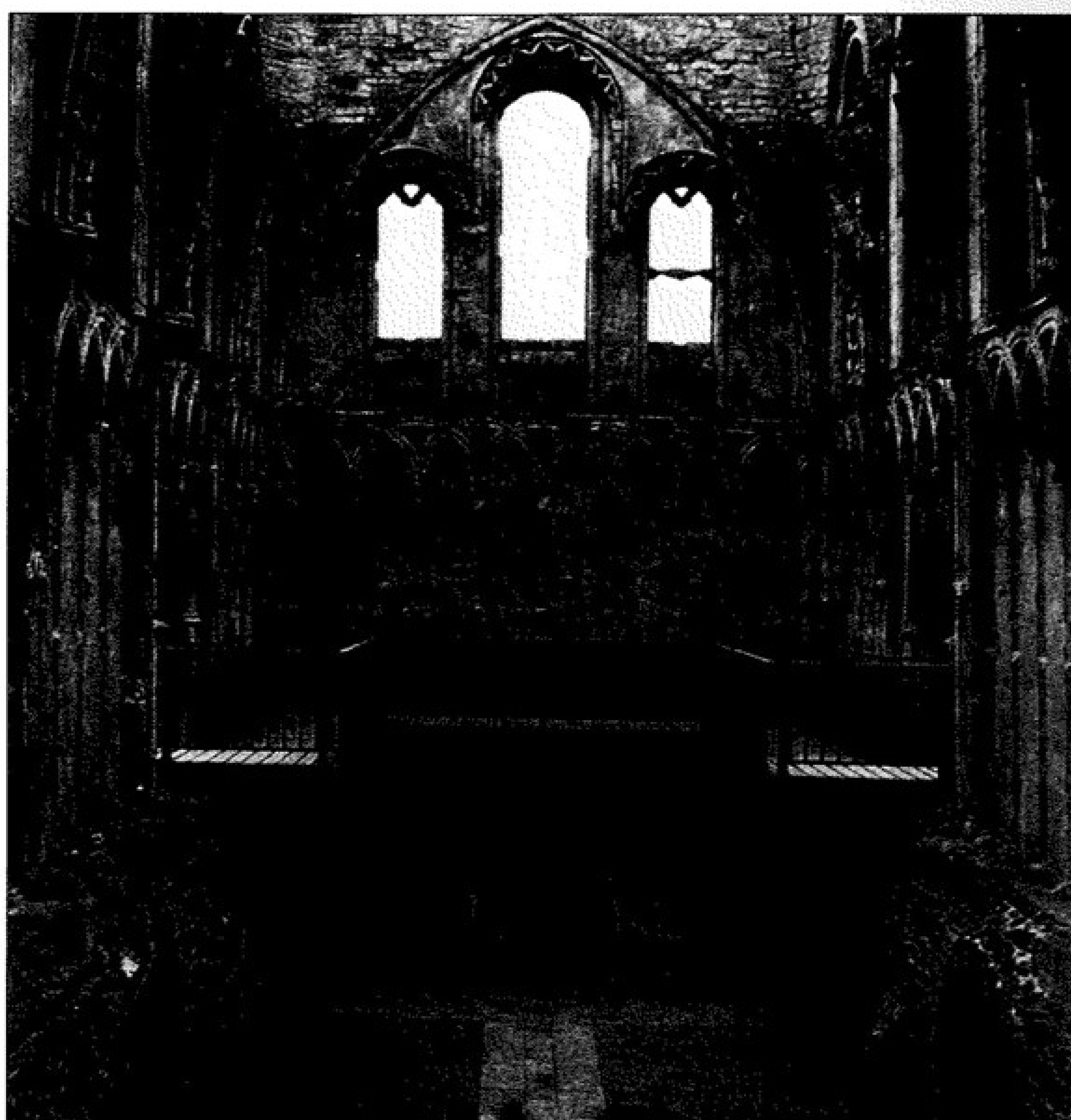


roi Arthur et de sa femme Guenièvre. En 1907, l'Église d'Angleterre obtint les ruines de l'abbaye pour trente-six mille pounds, mais elle n'était pas consciente de ce qu'elle avait acheté. Le temps et les vandales avaient fait un travail si soigneux que personne ne savait plus exactement où les moines avaient habité. La tâche de reconstruction incomba à l'architecte de quarante-trois ans, Frederick Bligh Bond. Pour ses travaux de restauration, des rumeurs coururent selon lesquelles il aurait été en contact avec des esprits (l'écho parapsychique des Avaloniens) qui lui auraient transmis des informations importantes. Cela détruisit finalement sa carrière, mais l'aida lors de sa restauration partielle qui se termina par une exclusion du complexe. Les cuisines de l'abbé, Abbot's Kitchen, avec leur toit de pierre octogonal impressionnant, est le seul bâtiment bien conservé. L'abbaye se trouve dans un parc de quinze hectares.

Le **portail de Glastonbury** (en celte : Twr Avallach) est une haute arche en forme de goutte près de la ville. Il se trouve au milieu des Summerland Meadows, un marécage transformé en plaine cultivable, de laquelle émerge le portail, telle une île, ou plutôt une sorte de presqu'île entourée sur trois côtés par la rivière Brue. À ses pieds se trouve le Chalice Well (puits du calice), le puits le plus célèbre de tous, avec lequel le Graal a été mis en relation. Le fait que le Graal ait été jadis caché dans ce puits serait la cause de son absence de tarissement. En 1892, les restes d'une bourgade furent découverts, faisant conclure à une colonie de celtes vers 300 à 200 avant J-C. Ce lieu semble s'être appelé « Ynys yr Afalon », peut-être le modèle de l'Avalon de la légende d'Arthur. Les flancs de la colline sont terrassés. Selon une théorie, il pourrait s'agir des vestiges d'un labyrinthe sacré néolithique.

Héritage : La légende du roi Arthur est très marquée à cet endroit. Cependant, la tombe d'Arthur et de Guenièvre est une fausse piste. Le vrai site local est le puits du calice. Celui qui atteint le fond, fidèle à la légende du roi


Le portail de Glastonbury


Ruines de la chapelle
dans l'abbaye de Glastonbury

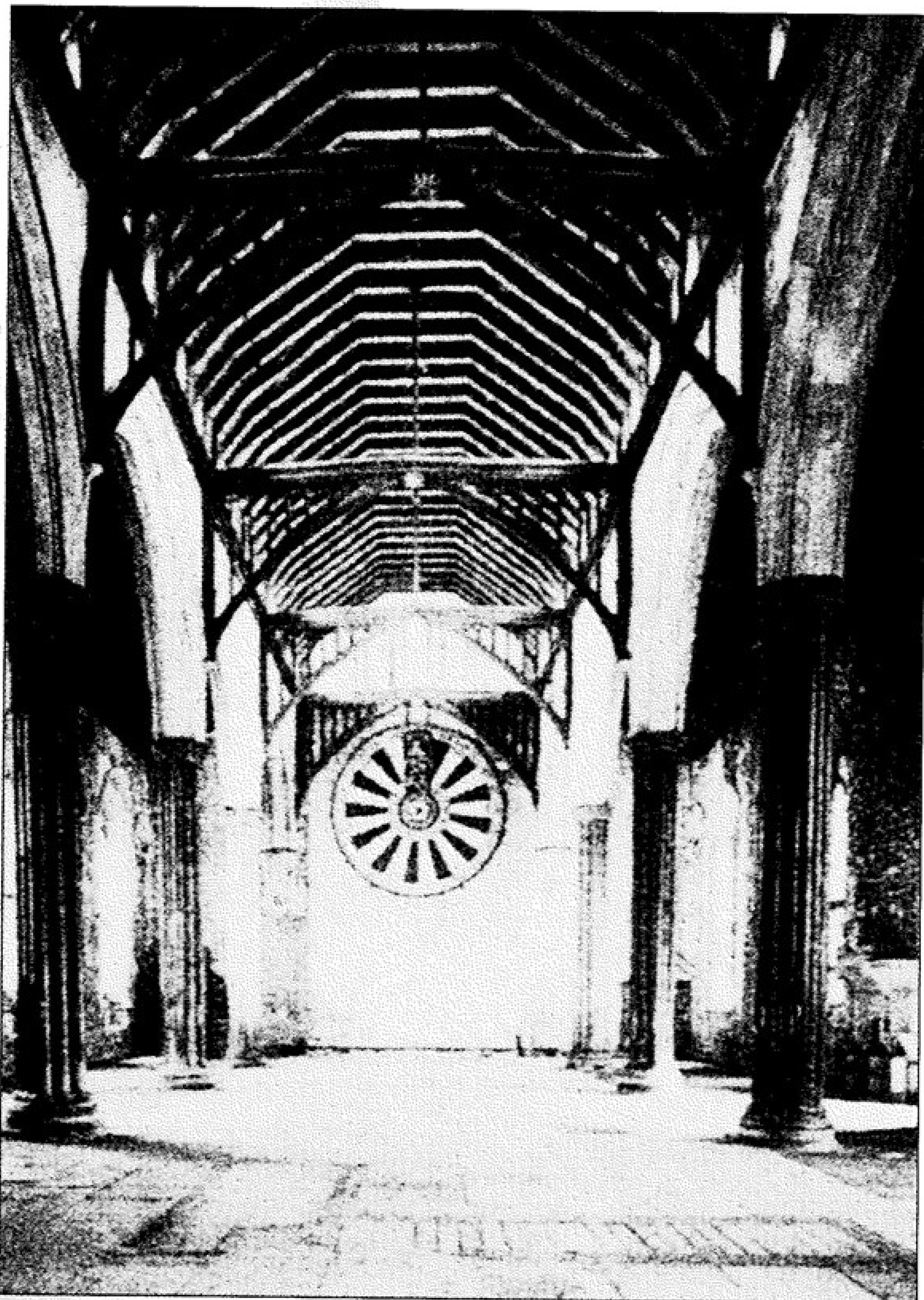
Arthur, roi d'autrefois et du futur, accède à la vision par implantation du sauvetage du Graal du puits, s'il survit au trajet dans le puits (et à sa sortie)... La vision laisse de plus savoir que la piste du Graal se poursuit au château de Winchester. Ainsi, les investigateurs rentrent dans la tradition du vrai chercheur du Graal, dont la mission n'est pas seulement de trouver cet artéfact, mais de le transporter du passé dans le futur correspondant en respectant des règles qui leur sont parfois inconnues et incompréhensibles. C'est un phénomène que les personnages rencontreront souvent au cours de leur quête.

Créatures du mythe : Il existe de bonnes raisons pour lesquelles le secret du puits est tombé dans l'oubli. Aux tréfonds de la Terre, tout au fond du puits, là où son action peut se déployer, veille un Desh. Cette créature aquatique avec un corps de poisson, quatre longues jambes tendineuses, une gueule pleine de dents pouvant atteindre quinze centimètres de long et un nombre d'yeux contre-nature, demeure en fait dans une dimension parallèle. Il est à présent impossible de savoir qui a conjuré cette monstruosité, mais elle représente un examen de passage épineux pour les personnages ; seuls les chercheurs qui en sont dignes peuvent trouver le Graal. En ce qui concerne le Desh, il s'agit vraisemblablement de la même créature que le reflet satirique dans le film *Monty Python, Sacré Graal* (*Monty Python and the Holy Grail*), une autre preuve s'il en fallait de l'universalité et de la durabilité du mythe d'Arthur. Il faut tenir cet être à distance pendant au moins une heure pour pouvoir obtenir la vision mentionnée plus haut, qui concerne le futur de jadis et le futur


Le puits du calice
dans le portail de Glastonbury

du présent de la recherche propre. Et pour cela, il faut une bonne dose de courage ! Une bonne occasion de mettre en jeu des problèmes psychiques comme la claustrophobie, l'hydrophobie ou la peur de l'obscurité…

Le Great Hall à Winchester



Winchester

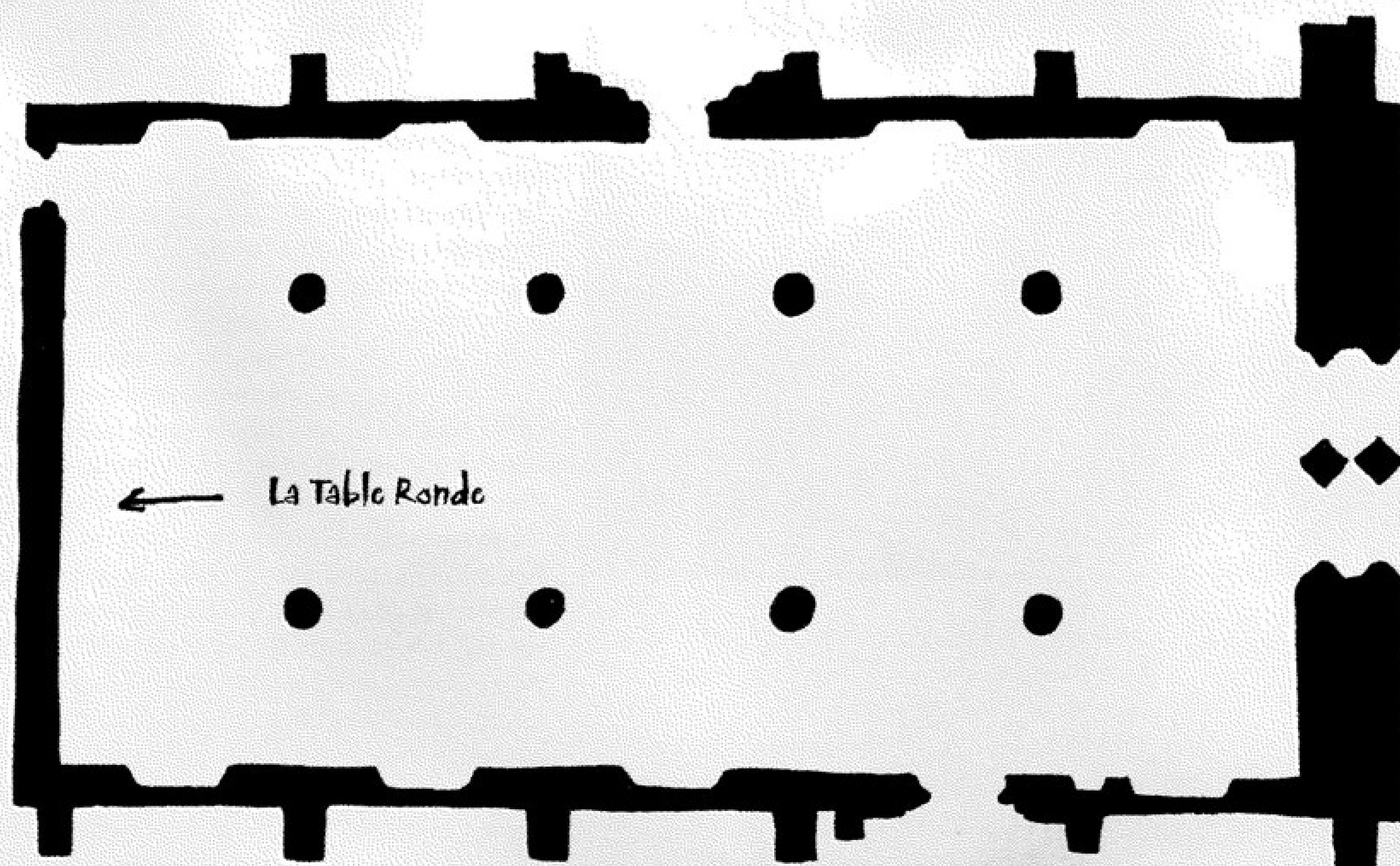
- **Pays :** Angleterre (Hampshire).
- **Coordonnées :** 51° 3' 47" de latitude nord, 1° 19" 0" de longitude ouest.
- **Itinéraire :** Cent quinze kilomètres au sud-ouest de Londres.
- **Type de lieu :** Ville du sud de l'Angleterre comptant environ quarante mille habitants.

Le conteur britannique probablement le plus important de la légende d'Arthur, Thomas Malory, a « identifié » au XV[e] siècle la ville de Winchester, pour lui et tous ses compatriotes, comme Camelot. Les premières colonisations de cette zone remontent à l'époque préromaine, car des fouilles ont mis au jour des trouvailles datant de l'âge de fer. Au temps des Romains, ce lieu se nommait Venta Belgarum. En 871, Winchester fut nommée par le roi Alfred le Grand comme capitale du royaume du Wessex. La ville demeura la capitale du Wessex, puis plus tard de l'Angleterre, jusqu'à ce que Guillaume le Conquérant déclare Londres comme nouvelle capitale au XI[e] siècle. La cathédrale de Winchester, érigée au XII[e] siècle, le Great Hall, seul vestige du palais royal et le Winchester College, fondé en 1382, font partie des monuments historiques les plus importants.

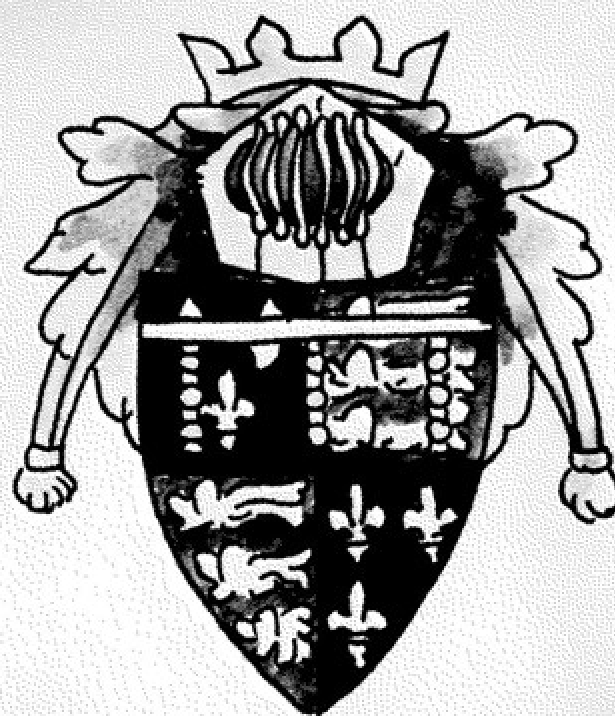
Le **Great Hall**, reconstruit entre 1222 et 1235, existe aujourd'hui encore sous sa forme d'autrefois. Avec ses colonnes de pierre se déployant vers le haut, ses ogives et ses couleurs claires, il est le premier point d'orgue de l'architecture gothique primitive en Angleterre. Le Great Hall aurait abrité la table ronde du roi Arthur. La table ronde suspendue aujourd'hui sur le mur ouest du hall date cependant du XIII[e] siècle et fut peinte sur ordre du roi Henri VIII en 1522. Ce n'est donc qu'une contrefaçon patriotique. Possédait-on encore des informations en ce temps sur l'original, prétendument fabriqué par Merlin lui-même ? Sur le pourtour de la table ronde, on peut lire les noms des chevaliers et sur le dessus, Arthur est représenté sur son trône. Depuis 1887, on trouve à gauche sous la table une statue de la reine Victoria qui, comme peu d'autres héritages, symbolise le lien étroit entre les idées d'Arthur et les rêves d'impérialisme britannique. Elle fut placée là par les adeptes de la société d'Avalon pour faire passer une autre épreuve au chercheur potentiel du Graal. Le bâtiment du Great Hall est une pièce immense et haute de plafond, pratiquement vide si l'on exclut la table accrochée au mur et les innombrables touristes.

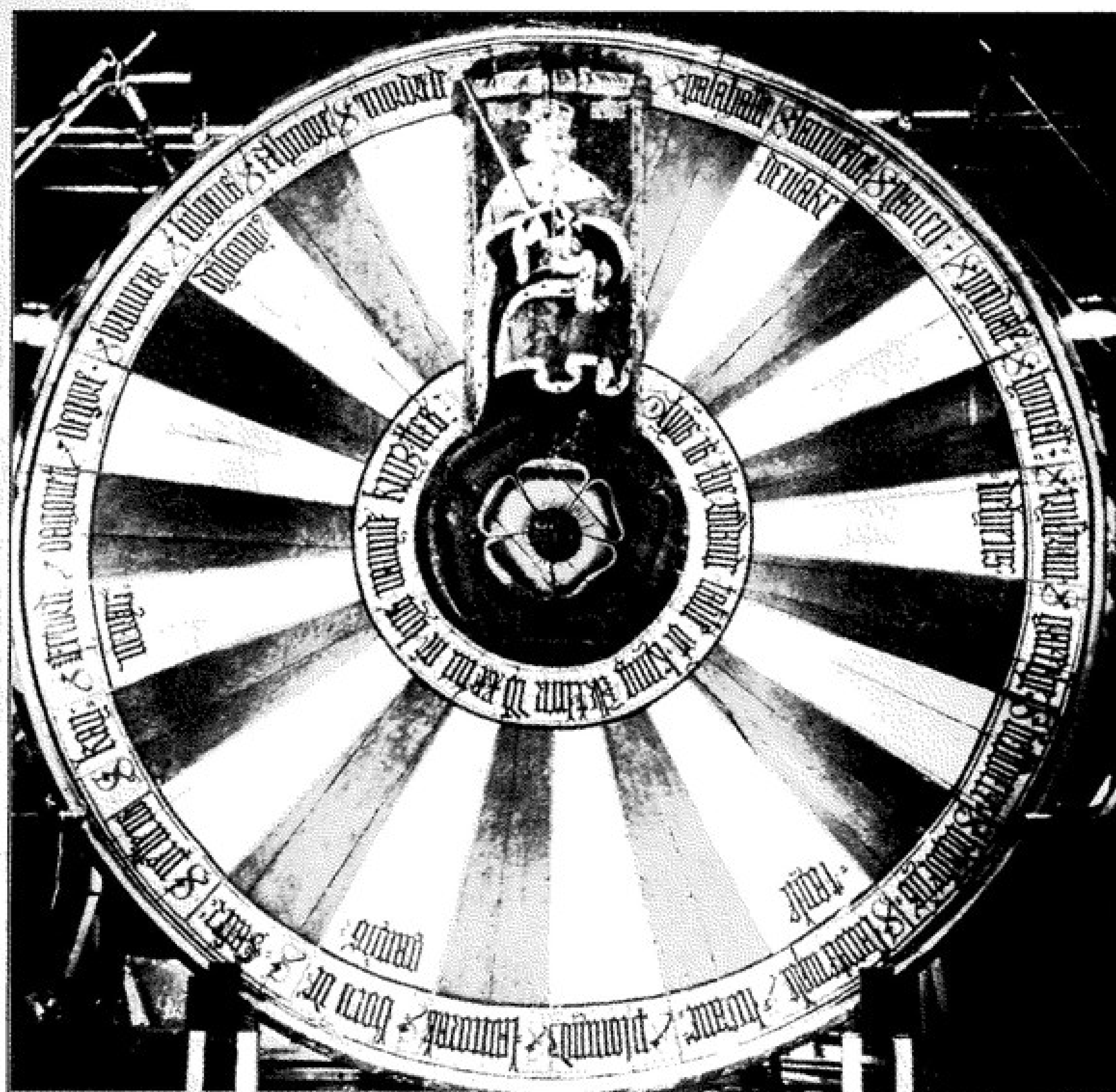
Héritage : Les personnages seront attirés presque comme par magie par la table déjà mentionnée par Malory. La table ronde est une allégorie de la volonté de résistance des humains associés à la société d'Avalon contre les serviteurs des Grands Anciens. Celui qui décrypte leur secret, présent sous forme d'un casse-tête géométrique avec une symbolique chrétienne et celte, peut tourner la table ronde

Le Great Hall de Winchester









La table ronde du roi Arthur dans le Great Hall

accrochée verticalement au mur sur son support, de sorte que le sceptre de la figure royale soit orienté avec précision vers la statue de la reine Victoria. Après un examen minutieux de celle-ci, un tiroir secret bien plus ancien s'ouvre, dévoilant un petit relief illustrant une forteresse moyenâgeuse. Les recherches sur son identité sont très laborieuses car il n'en reste aujourd'hui que les ruines : Monségur…

Créatures du mythe : Pour résoudre le mystère de la table ronde (certaines lettres à peine visibles dans les signatures des chevaliers du Graal donnent ensemble un *signe ancien*, le terme « SANGREAL »), il suffirait d'observer le plateau de la table suspendue. Mais pour toucher la table où il faut, la tourner et finalement (récompense de l'intelligence) pouvoir ouvrir le tiroir secret, les personnages devront s'y faufiler la nuit dans le plus grand secret. Mais ils ne seront pas seuls lors de cette entreprise… Depuis longtemps, l'union du Graal noir a suivi ce récipient jusqu'à Winchester et a placé un piège pour le prochain qui se prendra pour Perceval. Puisque le Graal ne peut être trouvé que par une personne au cœur pur, ils ne sont pas nécessairement hostiles aux chercheurs dignes (tout du moins jusqu'au moment de leur réussite), mais ils ont un intérêt presque aussi grand que celui de la société d'Avalon à éliminer le charlatan et le déméritant.

Les observateurs attentifs auront peut-être remarqué, sur le chemin du Great Hall, que les murs extérieurs sont recouverts de ramages qui peuvent sembler inoffensifs au premier abord, mais qui échappent à toute tentative de classification. Seuls les connaisseurs du mythe sont capables de reconnaître dans les ramages verts une race d'êtres vivants communément désignés sous le nom de « plantes des enfers ». Si les investigateurs ouvrent en secret dans le Great Hall le tiroir derrière la statue de Victoria et réussissent les deux épreuves de la société d'Avalon, ils seront observés par d'innombrables yeux sans paupière à travers les vitraux. Soudain, des masses de sarments et de branches visqueuses font exploser les vitres pour déchiqueter les compagnons ou planter leurs semences en eux. Si une telle graine venait à germer, elle transformerait immédiatement la biomasse de la victime en une nouvelle plante des enfers. Les personnages apprendront (s'ils survivent), outre l'indice conduisant à leur prochaine étape, l'origine de la légende de « Sir Gauvin et le chevalier vert », devenu de nos jours un élément du folklore anglo-saxon.

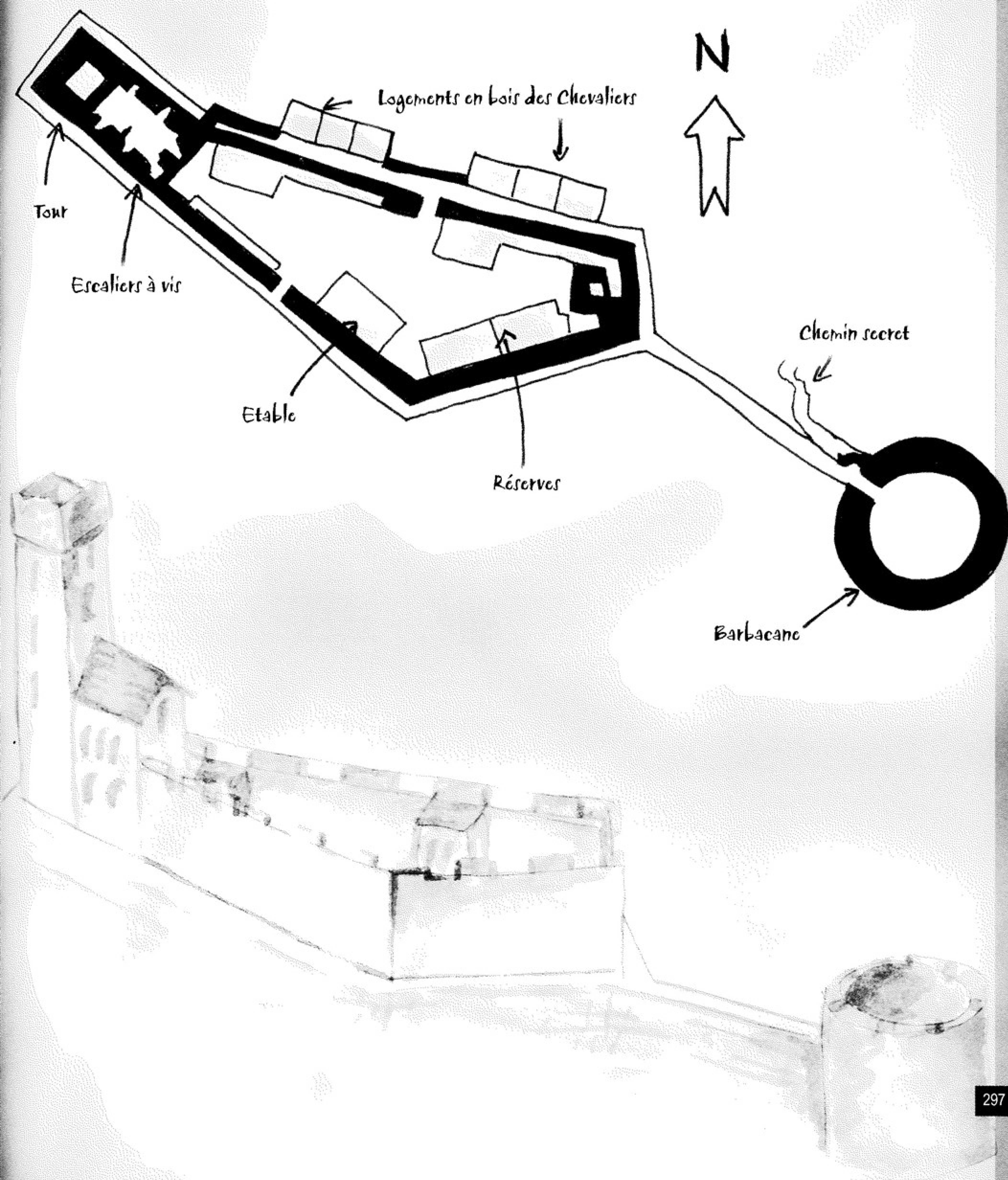
La forteresse de Montségur



Montségur, Pyrénées

- **Pays :** France.
- **Coordonnées :** 42° 52' 30" de latitude nord, 1° 39' 57" de longitude est.
- **Itinéraire** : Sur le versant nord des Pyrénées orientales, à environ vingt kilomètres de la ville de Foix.
- **Type de lieu :** Lieu de la dernière forteresse de retraite des chevaliers cathares.

Montségur est une montagne de mille deux cent seize mètres d'altitude sur le versant nord des Pyrénées orientales. Bien avant les travaux de construction documentés en 1204, il existait un château fort du nom de Pog. En 1232, Raymond de Péreille le fit transformer en forteresse. Ce sont les ruines de cette troisième phase de construction que l'on peut voir à présent. De hauts murs de défense entourent un intérieur étroit ressemblant à un pentagone allongé et aplati. Sur une extrémité se tient une tour, l'ancienne chambre sacrée, dont les voûtes en berceau renforcent, avec la vue en meurtrière de la cour intérieure, l'impression d'une forteresse râblée.


Chateau de Montségur
N
Logements en bois des Chevaliers
Tour
Escaliers à vis
Chemin secret
Etable
Réserves
Barbacane

En 1232, sur décision de l'évêque cathare de Toulouse, Guilhabert de Castres, Montségur devint le siège de l'Église cathare, une communauté de croyants du Moyen-Âge dont le point central se trouvait dans le sud de la France. On peut supposer qu'il s'agissait là d'une branche de la société d'Avalon. Lors de la croisade, qui conduisit la couronne française et l'Église romaine-catholique contre les Cathares du sud de la France, Pierre Roger de Mirepoix le jeune, gouverneur de la forteresse de Montségur, entreprit en 1242 une attaque sur Avignonet pour tuer les membres du tribunal de l'Inquisition. Après cela, Montségur fut assiégé en 1243 par des soldats du sénéchal de Carcassonne et environ dix mille chevaliers templiers de l'archevêque de Narbonne, et dut se rendre au printemps 1244, après dix mois de résistance.
Les habitants de la forteresse furent mis devant le choix difficile de renier leur foi ou de mourir sur le bûcher. Au matin du 16 mars 1244, la forteresse fut remise aux assiégeants. Deux cent vingt-cinq Cathares furent brûlés, parmi eux l'évêque Bertrand Marty, car ils refusèrent de se soumettre à la foi catholique. S'agissait-il en secret d'un combat contre un signe bien réel d'une puissance inconcevable plutôt que pour la religion ?
L'histoire tragique de Montségur influença de nombreux auteurs, et avec le temps, la légende selon laquelle le Graal y aurait été caché prit de l'ampleur. Cette théorie était surtout soutenue par Otto Rahn, qui mettait en lien la similitude du nom de la forteresse avec sa désignation dans *Perzival* de Wolfram von Eschenbach. Eschenbach nommait le château du Graal Montsalvasch, signifiant en occitan mont sauvage. Il existe de plus des rumeurs selon lesquelles quelques Cathares purent fuir la citadelle assiégée et sauver ainsi le « trésor des Cathares ». De quoi d'autre que du Graal pourrait-il être question ?

Héritage : Puisqu'il ne reste que des ruines de la forteresse, les personnages doivent consciencieusement fouiller les environs pour en trouver des vestiges. Si les investigateurs ont à ce moment une certaine expérience des effets physiques qu'entraîne sur la morphologie du paysage la présence du Graal dans un lieu, ils seront certainement les premiers à découvrir au moyen de pendules et de baguettes de sourcier le chemin secret qui permit, en 1244, à quatre chevaliers cathares de réchapper avec le Graal à l'extermination de leur communauté religieuse sur Montségur. Trois de ces cavaliers sont toujours ici, des squelettes en armure complète. Ils gardent un signe gravé dans la roche du passage secret d'un ancien chemin de pèlerinage qui conduira les chercheurs à leur prochaine station : le cloître de San Juan de la Peña. Celui-ci nécessite cependant beaucoup de recherches pour être identifié, hormis pour les campagnes qui se jouent dans les temps modernes. Pour les décennies précédentes, seule une projection du dessin sur une carte contemporaine de France et d'Espagne, comme on en trouve par exemple dans les archives épiscopales de la ville de Toulouse, peut aider.

Créatures du mythe : Les créatures du mythe ne se soucient pas de ce lieu car ils savent qu'il est entre de bonnes mains avec les esprits des morts ! Si les aventuriers veulent regarder de plus près le dessin gravé dans la pierre du chemin secret pris pour fuir de Montségur, les restes des trois chevaliers cathares servant de gardiens se relèvent et attaquent les explorateurs. C'est une preuve de leur force armée, une vertu chevalière. Seul un combat avec des armes plus ou moins médiévales pourra apporter le repos éternel des esprits des anciens chevaliers du Graal, car ils semblent immunisés contre les armes à feu et les explosifs.

San Juan de la Peña

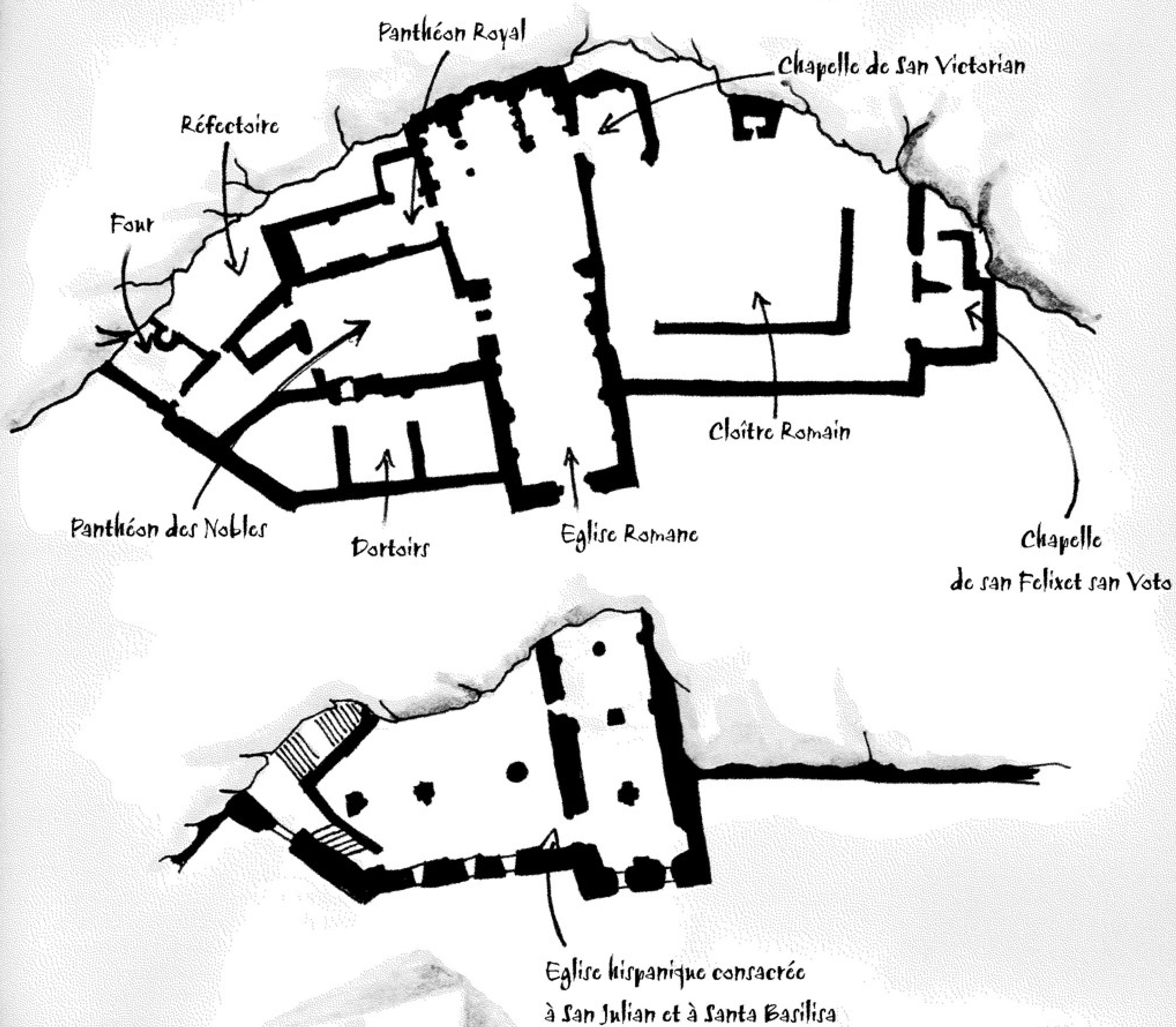


San Juan de la Peña

- **Pays** : Espagne.
- **Coordonnées** : 42° 34' 10"de latitude nord, 0° 32' 55" de longitude est.
- **Itinéraire** : Vingt-deux kilomètres au sud-ouest de la ville de Jaca, dans la province de Huesca (en Aragon).
- **Type de lieu** : Cloître reculé en montagne.

San Juan de la Peña est un cloître de montagne dans les Pyrénées espagnoles, dissimulé sous les rochers en surplomb, au fond d'une vallée fluviale profonde, et qui ne peut être trouvé jusque dans les années 1930 que par des familiers des lieux. Le bâtiment simple s'intègre parfaitement à son environnement grâce à son imitation des réalités du paysage, bien qu'en son sein, le cloître roman imposant et le caveau du roi soient remarquables. L'ancien cloître érigé en 920 forme le cœur du complexe. Il comprend deux chevets et deux nefs. Dans le caveau se trouvent les tombes des nobles d'Aragon et de Navarre. Au-delà de ce caveau, s'élève la haute église éclairée par deux larges vitraux. Elle présente une nef qui va en se rétrécissant, couronnée par trois chevets semi-circulaires construits directement sur la paroi rocheuse. Dans le chevet central se trouve une reproduction du Graal.

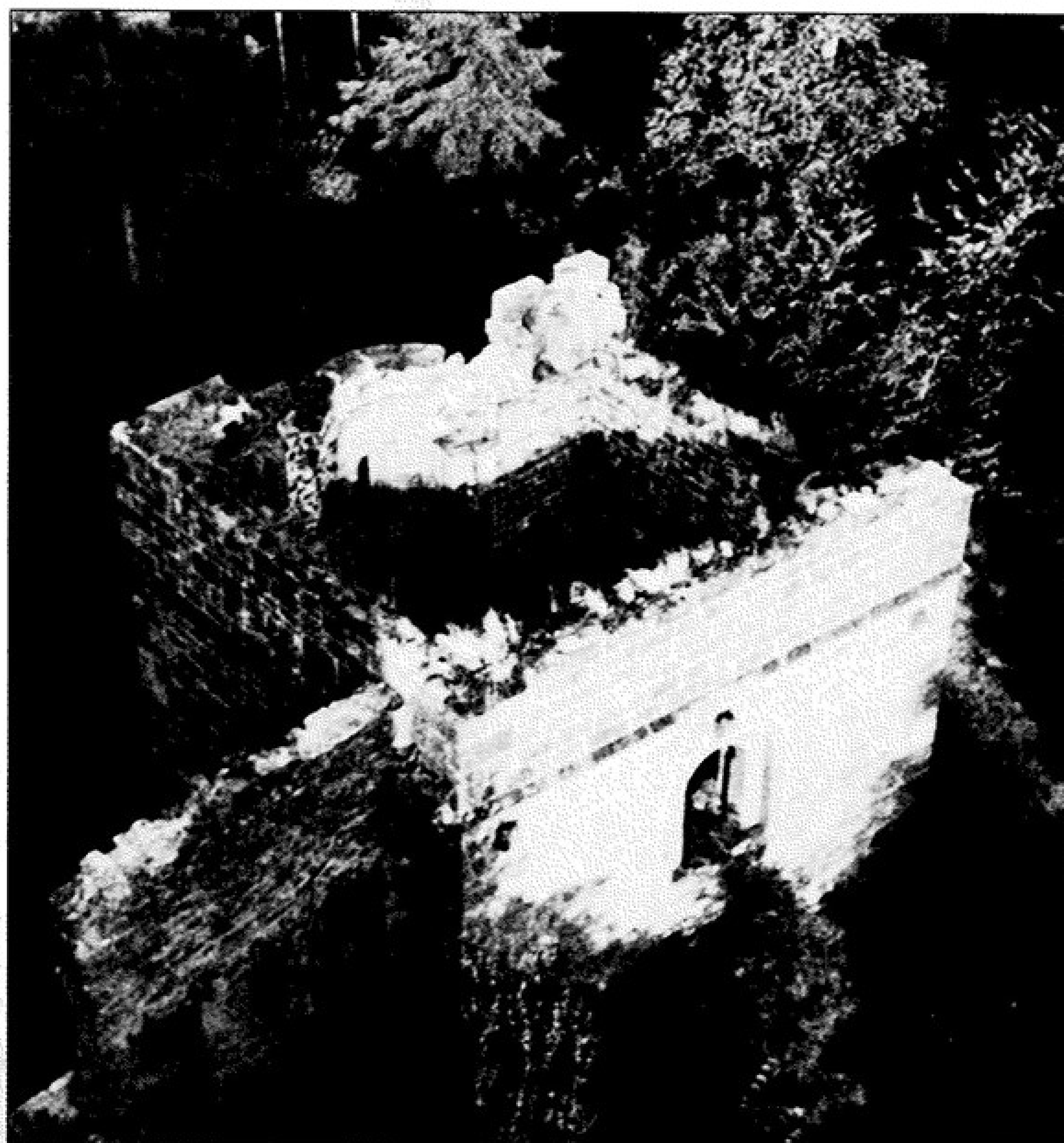
San Juan de la Pena



D'après les transmissions des documents contemporains du cloître, dont le plus ancien date de 1134, des pèlerins du Moyen-Âge vénéraient ici la relique du Santo Cáliz (supposément à Valence de nos jours) en tant que Graal. Comme Hans-Wilhelm Schäfer le pointe dans *Kelch und Stein* (1983) (calice et pierre), il existe en effet des parallèles intéressants entre la forteresse du Graal et le cloître au pied du Mons Salvatoris, qui, si l'on traduit l'occitan, langue de la province d'Aragon, s'appelle aussi Mont Sauvage. Le roi du Graal Anfortas peut être également trouvé sous la forme du roi d'Aragon Alfonso I (Anforts dans la langue locale) qui fut emmené au temple en 1134 pour y mourir. Son fidèle compagnon était le chevalier français Rotrou Perche de Val, que Michael Hesemann dans *Die Entdeckung des Heiligen Grals : Das Ende einer Suche* (La découverte du Graal : la fin d'une quête, 2003), identifia comme le Perceval historique. En 1998, le cloître fut classé parmi les monuments protégés.

Les explorateurs du mythe rencontreront peut-être pour la première fois d'autres chercheurs du Graal motivés. En effet, sur le site Internet du cloître, on peut lire qu'après divers entretiens avec des sociétés de la communauté de Valence, l'administration du cloître de San Juan de la Peña a décidé de fonder et de promouvoir le chemin du Graal. Cette route suit le chemin que le calice sacré de la cène de Jésus Christ a suivi, probablement du cloître de San Juan de la Peña à la cathédrale de Valence. Pour pouvoir réaliser cet ambitieux projet, l'association del Camino del Santo Grial (du chemin du saint Graal) a été fondée, et ses membres sont constitués par les administrations communales, les unions et prospects d'Aragon et la communauté de Valence. Son siège se trouve à Jaca, Avenida Regimiento de Galicia, 21, Bajos. L'association del Camino del Santo Grial envisage la promotion d'une route pour tous, ce qui explique l'absence d'étapes. Chaque pèlerin peut choisir librement la manière dont il effectue les cinq cents kilomètres de son parcours, en fonction du temps et des moyens à sa disposition (à pied, à cheval, en vélo, etc.).

La forteresse de Wildenberg



Héritage : Il n'existe ici aucun héritage tangible, mais les organisateurs du chemin du Graal montrent en effet le chemin (des descendants des membres de la société d'Avalon). L'emprunt de cette route marquée au fer rouge dans l'histoire, et qui ne fut redécouverte officiellement qu'au début du XXI[e] siècle, sert à obtenir une compréhension et une sagesse supérieure. Il est également possible de le suivre à des époques plus anciennes, mais il est plus difficile à trouver. Celui qui le parcourt comme décrit ci-dessus et qui médite ensuite pendant six heures devant le calice dans la cathédrale de Valence obtient 1 point de pouvoir permanent et récupère 1D6 de stabilité. Ceci n'est possible qu'une seule fois dans la vie ! Dès que cette partie de la recherche est terminée dans la cathédrale, un moine extrêmement vieux semblant handicapé (un assistant humain de la société d'Avalon, peut-être le roi pêcheur en personne) indique aux personnages leur dernière destination : la forteresse de Wildenberg à Odenwald. Car depuis Valence, le vrai Graal a pris la direction de l'est. Le calice exposé jusqu'à nos jours dans la cathédrale locale n'est qu'une copie du Graal, confectionnée au Moyen-Âge.

Créatures du mythe : La surveillance de ce chemin incombe à divers groupes de cultistes qui ont formé de petites cellules dans certains villages que traverse l'itinéraire. Pendant des siècles, cela suffit pour faire disparaître les éventuels chercheurs du Graal. Cependant, avec la création de ce pèlerinage organisé, il est à prévoir que ces groupuscules s'associeront et attaqueront peut-être les pèlerins ensemble, à moins qu'ils n'inventent d'autres moyens pour se débarrasser des investigateurs...

Forteresse de Wildenberg, Odenwald

- **Pays** : Allemagne.
- **Coordonnées** : 29° 52' 26" de latitude nord, 31° 13' 1" de longitude est.
- **Itinéraire** : A Odenwald, à environ cinq kilomètres au sud-ouest d'Amorbach dans la commune de Kirchzell.
- **Type de lieu** : Ruines de forteresse sur une corniche rocheuse.

Les nobles de Dürn, suivants de l'empereur Staufer et prévôts protégeant le cloître d'Amorbach, construisirent vers 1200 cette

Forteresse de Wildenberg

Douves

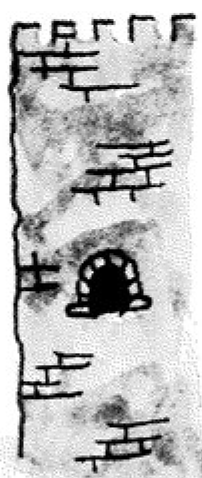
Donjon

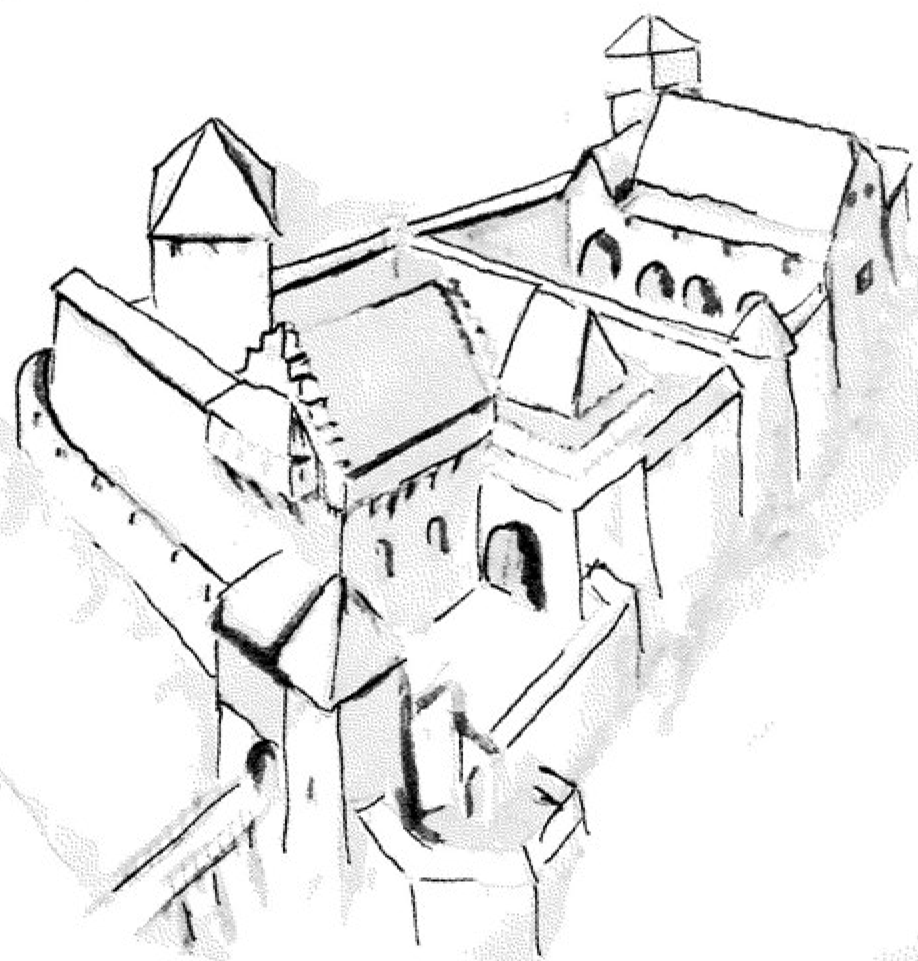
Porte fortifiée

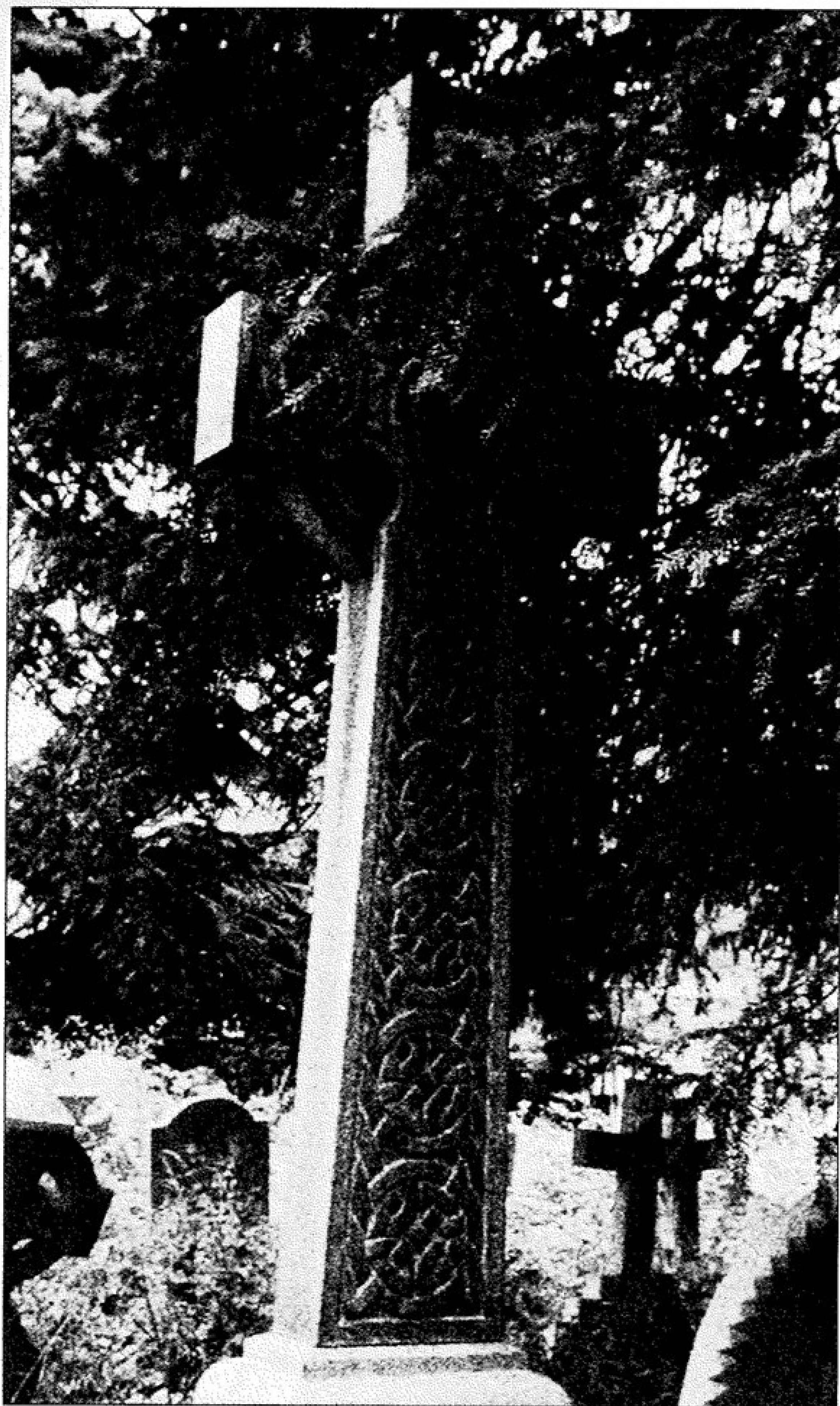
Puit

Logis seigneurial avec l'entrée de la cave

Cheminée







« Accompagnons dans sa châsse protectrice le Graal à son office sacré, qui abritez-vous dans cette sombre châsse que vous suivez en pleurant ? »

Richard Wagner, *Parsifal*, 3e acte

forteresse pouvant être considérée comme le modèle de la construction des châteaux forts allemands. La forteresse de Wildenberg est un château fort de montagne, érigé selon un plan uniforme sur une surface plane et régulière presque carrée. Sur le côté, faisant face aux attaquants, s'élève un mur défensif avec un donjon placé en angle. Le portail se trouve sur le mur sud-est. Entre la tour de la porte et le mur de défense se trouve une construction pour les logements. Vers la vallée se trouve le palais avec une tour carrée sur l'angle du mur nord-ouest. D'autres bâtiments communs et d'habitations bordent les murs d'enceinte. Le cœur de la forteresse est protégé par deux remparts, celui du portail et celui du palais avec, au-delà de la douve interne, un mur d'enceinte. Les murs d'enceinte ainsi que les piliers des deux ponts sont détruits, et il reste peu de vestiges des remparts. Par contre, le cœur de la forteresse est toujours visible et impressionnant, entouré de la dignité des temps anciens et construit comme pour être inaltérable, comme l'écrivit en 1814 déjà le comte Franz zu Erbach.

C'est au niveau de la grande cheminée du palais que Wolfram von Eschenbach met en scène des parties de son œuvre *Perceval*. Par conséquent, certains considèrent la forteresse comme celle du Graal Munsalvaesche (« Wilden Berg » pourrait également s'identifier à Mont Sauvage). Ce thème très largement abordé dans le livre de Günther Ebersold *Wildenberg und Munsalvaesche* (Wildenberg et Munsalvaesche, 1988), qui en donne un bon aperçu.

En 1271, la forteresse, vendue à l'archevêché de Mayence, devint le siège administratif de la région. Un tremblement de terre l'endommagea gravement en 1356. Lors de la Guerre des Paysans (1524-1526), des paysans faisant partie des « bandes blanches » (helle Haufen) de Götz von Berlichingen incendièrent la forteresse, le 4 mai 1525. Depuis lors, cette ruine est volontiers visitée par les touristes et les aventuriers.

Héritage : C'est la cheminée qui représente l'héritage du mythe d'Arthur dans la forteresse de Wildenberg. Le Graal est à portée de la main ! Les explorateurs seront à ce moment de la campagne probablement assez entraînés à utiliser les apparitions atypiques diverses de la nature pour découvrir la dernière cachette du Graal. Mais attention : le Graal ne se dévoile qu'aux personnes qui en sont dignes, et peut annihiler celles qui ne le sont pas ! Seuls les investigateurs qui auront réussi de façon honorable toutes les épreuves de cette quête (le courage à Glastonbury, l'intelligence à Winchester, l'habileté aux armes à Montségur et l'humilité sur le chemin de pèlerinage en Espagne) peuvent s'approcher du Graal sans danger. Peut-être est-ce uniquement ce facteur qui empêcha les adversaires des chercheurs du Graal de tuer tous les personnages ? S'ils devaient enfin réussir dans leur quête, cette retenue prendrait fin sur le champ.

Créatures du mythe : Le temps est venu pour le Graal de se montrer. Toutes les forces du mythe qui convoitent le Graal depuis des siècles voient à présent leur chance de toucher au but. En fonction de la bataille finale voulue par le Gardien l'attaque d'un groupe de cultistes archétypal en soutane celte est possible. Les personnages ne pourront surmonter le conflit qu'en comprenant comment utiliser correctement le Graal, ce qui signifie l'abandonner…

Le Graal se révèle…

Pour les objectifs de cette campagne, la forteresse de Wildenberg est jusqu'à ce jour la dernière station du Graal. L'anéantissement des adversaires des investigateurs n'est qu'une infime partie du potentiel de la relique. C'est

une puissance qui n'est pas destinée aux mains humaines, et pourtant le Graal peut être facilement détruit. La société d'Avalon a également envoyé un de ses émissaires à Wildenberg : le roi pêcheur en personne, que les explorateurs reconnaîtront peut-être : un guide impotent à Winchester, un berger estropié des plaines de Montségur, un vieux moine de San Juan de la Peña.

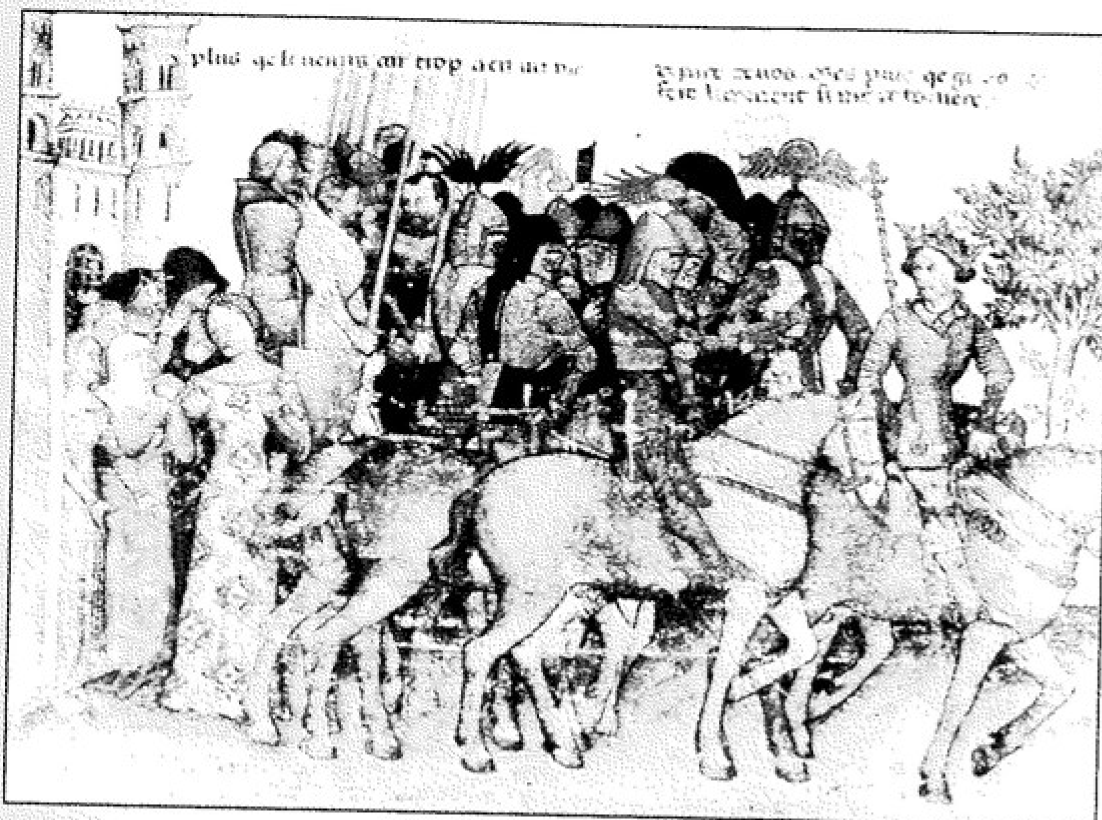
Le Graal, accompagné par le mana des Avaloniens et caché par les assistants humains dans des forteresses toujours différentes, ne peut être dissimulé des puissances adverses destructrices que pendant un temps limité sur un même lieu. Il doit ensuite être « trouvé » par un groupe qui en est digne et « redonné » au roi pêcheur pour recommencer le cycle. Depuis l'époque où les êtres qui formèrent l'origine de la société d'Avalon parcouraient encore la Terre, le Graal est une sorte de récipient contenant le moyen d'ouvrir et de fermer à loisir les sceaux de toutes les monstruosités du mythe de Cthulhu prisonnières sur Terre. Ce pouvoir doit néanmoins rester inconnu des humains tant que la fin des temps n'est pas arrivée et que les Grands Anciens ne commettent pas leurs mauvaises actions sur Terre. Ce n'est qu'à ce moment là que le Graal, tout comme le roi Arthur, reviendront au grand jour pour soutenir les humains en détresse.

En attendant, ce récipient au pouvoir absolu doit être caché dans un lieu sans cesse renouvelé. La nouvelle cachette se trouve peut-être au Tyrol, au pied de l'Eiberg, là où le 14 mars 1939 le cadavre d'Otto Rahn sera trouvé ? La nouvelle forteresse protégeant le Graal se situe peut-être bien plus à l'est, en marge d'une petite vallée dont la forme rappelle un croissant de lune. Seule la génération suivante de chercheurs du Graal pourra en avoir la certitude…

■

Les racines du mythe d'Arthur

Arthur est d'après la légende un roi britannique (celte) qui aurait, au début du VIe siècle, rassemblé les peuples désunis dans un combat contre l'avancée des Angles et des Saxons. Vers l'an 830, le moine gallois Nennius aurait écrit l'histoire de son pays natal ; dans ce texte, Arthur est décrit comme le meneur des batailles, mais pas comme un roi. Il apparaît aussi dans la fable galloise *Culhwch et Olwen*, un récit appartenant au *Mabinogion* (recueil de narrations basées sur la tradition orale des bardes gallois). Plus tard encore, des parties des *Trioedd Ynys Prydein* (triades galloises) mentionnent la figure d'Arthur, dont la cour est placée dans cet ouvrage à Celliwig (Cornwall).



Arthur et ses chevaliers du Graal, signature française, XIIIe siècle

En 1135, Geoffrey de Monmouth (environ 1100 à 1154) acheva une œuvre nommée *Historia Regum Britanniae* décrivant la vie des rois britanniques selon le modèle antique. Dans ce manuscrit, la légende d'Arthur fait également sa première entrée dans sa forme pleine d'ornements. À ce moment, l'Angleterre sous domination normande se battait pour son identité culturelle et son indépendance. On cherchait un héros national à qui l'on puisse attribuer une fonction dominante comme celle que détenait Charlemagne en France. Les poètes Wace (environ 1110 à 1174) et Layamon (environ 1200) furent déterminants pour les bases de l'épopée moderne d'Arthur. C'est à eux que l'on doit la transmission sous forme de poèmes du sujet en latin à l'origine : Wace en français et Layamon en anglais. Tous les compléments importants de Geoffrey (comme par exemple la table ronde) se trouvent déjà chez Wace.

Plus tard, les histoires du roi Arthur furent associées à d'autres légendes. Elles se transformèrent alors pour les raisons mentionnées (souhait d'une figure identitaire nationale) ; d'une biographie d'un homme ayant réellement existé, elles devinrent une collection de faits héroïques et la description d'un roi idéal. De même, le mythe fut accompagné d'éléments de morale chrétienne et d'éthique. À partir du XIIIe siècle, on commença même des falsifications élaborées qui devaient prouver qu'Arthur, en tant que roi de tous les Britanniques, avait été une figure historique ; la plus connue de toutes ces contrefaçons est la table ronde de Winchester.

Le poète français Chrétien de Troyes (environ 1140 à 1190) remodela, à partir de 1170 environ, un grand nombre d'histoires sous une forme littéraire (roman en vers). Le cycle d'ouvrages de Chrétien de Troyes fut à son tour retranscrit en anglais par Sir Thomas Malory (environ 1405 à 1471) et publié en 1485, avec l'ajout d'autres récits de l'épopée française d'Arthur. Il s'agit du troisième livre imprimé en langue anglaise, ce qui donne une idée de la grande valeur du thème abordé. Malory commença son œuvre en prison au début des années 1450 et la termina vers 1470. À cette époque, la légende était grossièrement la suivante : le magicien Merlin enleva Arthur à ses parents alors qu'il était encore un nourrisson ; le garçon fut élevé par un chevalier du nom d'Antor aux côtés du fils de celui-ci, Kay. Plus tard, il monta sur le trône après avoir retiré d'une pierre l'épée magique Excalibur, fait ne pouvant être réussi que par le vrai roi prophétisé. La lame d'Excalibur pouvait trancher n'importe quel matériau et son fourreau rendait le porteur invulnérable. Contre l'avis de Merlin, Arthur épousa Guenièvre, la fille du roi d'un royaume voisin. Arthur appela ensuite la table ronde (parmi lesquels Yvain, Erec, Lancelot, Gauvin et Galaad) à sa cour de Camelot, dans laquelle se tenait également Merlin. Ces chevaliers s'occupaient des aventures fabuleuses telles que la recherche du Graal ou la chasse à la « bête glatissante ». Merlin protégeait le roi au cours de toutes ses entreprises. La romance entre le chevalier Lancelot et la reine Guenièvre sonna le glas du monde d'Arthur. Bien que cette dissension puisse être mise de côté, cela donna à Mordred (fils d'Arthur et de sa demi-sœur) une occasion de se rebeller contre son père. Arthur tua Mordred lors de la bataille de Camlann, mais fut lui-même blessé à mort. Il demanda à l'un des derniers chevaliers survivants de redonner son épée à la « Dame du lac », ce que celui-ci fit après quelques hésitations. Arthur fut ensuite emmené par trois prêtresses de l'île d'outre-monde, Avalon.

Haute technologie de l'Antiquité

Sur la trace des anciens astronautes

« [Les] autres procèdent [...] avec habileté et même avec un certain sens de l'humour. Ils rencontrent nos ancêtres, qui les prennent pour des dieux, non seulement comme êtres inondés de lumière mais comme « astronautes » : ils utilisent des vaisseaux spatiaux qui peuvent être parfaitement reconstruits aujourd'hui, ils restructurent des temples comme base terrestre dont le but n'a pu être déterminé que maintenant, ils laissent des appareils technologiques et autres artéfacts dont les parcours aventureux s'annoncent au cours de l'histoire, et ils font construire des monuments qui se révèlent être des porteurs d'informations incompatibles avec le temps. »

Johannes Fiebag, *Les Autres*, 1993 (titre original : *Die Anderen*)

Les extraterrestres ont-ils dans les premières heures de l'humanité, ou bien avant, visité la Terre, influencé, voire même créé la civilisation humaine ? Y avait-il une race humanoïde qui vivait bien plus tôt sur Terre et qui intégra les actions des astronautes dans ses œuvres d'art ? La civilisation de l'Homo sapiens est-elle plus ancienne et était-elle bien plus avancée sur le plan technologique qu'aujourd'hui ? Quoi qu'il ait pu se produire il y a des éons de cela, de tels astronautes ont dû apparaître à nos ancêtres comme des dieux ou des démons, ce qui explique que l'on puisse trouver des preuves de leur activité principalement dans les textes et artéfacts religieux, occultes et ésotériques. Ces visites, et ces visiteurs, ont-ils laissé derrière eux des traces que l'on peut de nos jours non seulement trouver, mais aussi utiliser ? Une technologie suffisamment évoluée apparaît toujours aux civilisations moins développées comme de la magie pure... Une idée attrayante ; mais n'y a-t-il pas que les fous pour croire en la « magie » ?



Les œuvres de nos ancêtres sont-elles les témoins des visiteurs extraterrestres ?

Dans l'univers de *Cthulhu*, il existe peu de différence entre « extraterrestre », « dieu » et « démon ». De nombreux « dieux » supposés (ou réels ?) ont agi dans des lieux pouvant être identifiés géographiquement et ont laissé derrière eux des reliques comme preuve de leur passage. Une liste de ces sites et artéfacts sera présentée par la suite et leur pertinence vis-à-vis du mythe décortiquée. Leur dissémination dans le monde entier, comme par exemple l'existence d'avions miniatures exacts sur le plan aérodynamique en Égypte, en Colombie et dans d'autres parties du monde, représente un indice important de ce que nos connaissances ne peuvent pas encore totalement expliquer.

Les scientifiques ésotériques contemporains comme Erich von Däniken, les frères Fiebag ou encore Graham Hancock ont baptisé les dieux de l'univers sous le nom d'anciens astronautes. Nombre des « connaissances » de Däniken, des frères Fiebag & Co. datent de la deuxième moitié du XXe siècle, et plus d'un artéfact présenté ici ont été mis à l'abri et/ou pour la première fois décrits après 1900, voire 1950. Les traces des astronautes ancestraux ne sont-elles donc pas encore disponibles dans les campagnes se jouant à l'ère Victorienne ou lors des années vingt ? Puisque, d'après les apologistes de la pré-astronautique, tous les sites et objets existent depuis la création de la race humaine, la période à laquelle le Gardien veut inclure une relique de la technologie préhistorique ou une marque de l'action des

Reliques et sites d'activité des « anciens astronautes »

Relique	Cercle culturel	Époque de *Cthulhu*
Avion égyptien	Égypte ancienne	Gaslight, Années 20, Moderne
Relief d'Abydos	Égypte ancienne	Moderne
Bas-relief de Dendérah	Égypte ancienne	Gaslight, Années 20, Moderne
Batteries de Bagdad	Mésopotamie/Irak	Années 20, Moderne
Pièce d'aluminium d'Aiud	Site de découverte Roumanie Pas de référence culturelle	Moderne (1974)
Mécanisme d'Anticythère	Grèce classique	Gaslight (1900 au plus tard), Années 20 (encore non identifié), Moderne
Avions en or de Colombie	Calima, Tolima, Tairona	Gaslight, Années 20, Moderne
Dalle funéraire de Palenque	Maya	Lieu : les trois époques, La dalle funéraire : Moderne (1952)
Géoglyphes de Nazca	Culture nazca, Pérou	Années 20 (1939 au plus tard), Moderne
Pierres d'Ica	Pérou, pas de culture nommée	Moderne (1961)
Crâne de cristal	Diverses cultures	Gaslight, précolombiennes (encore dissimulé), Années 20, Moderne
Kerala	Inde	Gaslight, Années 20, Moderne

dieux impies dans son scénario est laissée à sa discrétion. Le maquillage de trouvailles pendant des années, voire des décennies, a dû également se produire dans ce domaine, et peut servir d'explication pour une datation alternative dans le cadre d'un jeu de rôle. Pour les adeptes des réalités historiques, les dates importantes sont résumées dans un tableau.
Les campagnes sur les traces des anciens astronautes peuvent être segmentées de façon géographique, ou on peut suivre un certain type de pistes comme les représentations des appareils volants antiques ou les indices de la présence d'électricité dans l'Antiquité tout autour du globe. Il existe néanmoins diverses possibilités de présentation.

La chasse au mercure rouge

Les informations concernant l'activité des extraterrestres dans la préhistoire peuvent être associées à une campagne pouvant être jouée à un moment où personne ne pensait à une chose telle que la pré-astronautique !
L'idée de base d'une telle campagne est la course des services secrets des grandes puissances pour une super-technologie ancestrale, au plus tard dans les années 1920. Jusqu'à la période de l'« annus mirabilis » d'Einstein et de sa formule miraculeuse « $E = mc^2$ », un grand nombre de choses relatées dans les légendes antiques et les grimoires rongés par les vers, et théorisées par des ésotériques solitaires n'étaient qu'inepties ; à partir de ce moment, tout cela était entré dans le domaine du possible. Les recherches de Marie Curie et Otto Hahn laissèrent conjecturer les transmutations, desquelles les alchimistes les plus exaltés n'auraient même pas osé rêver. Avec les théorèmes d'Heisenberg et de Plank, le mécanisme d'« action = réaction » d'Isaac Newton plongea pour toujours dans la nébuleuse quantique des simultanéités inexplicables et des actions à distance presque mystiques ! Là où une nouvelle connaissance trace sa voie, un nouveau pouvoir attire, ou bien un ancestral…
Comme plus tard pour les expérimentations psychologiques de la Guerre Froide, aucun pays ne pouvait se permettre de ne pas prendre part à la recherche de matériaux de la préhistoire réutilisables pour la guerre. La simple possibilité, aussi ténue soit-elle, que les mythes et les reliques du passé n'auraient conservé que des vestiges de leurs prétendues forces ne pouvait pas être écartée par les services secrets des grandes puissances. Les Britanniques devaient défendre leur empire pendant que les peuples colonisés tentaient de se libérer de leur joug ; les Américains, affaiblis par le refus de l'entrée de leur pays dans la Société des Nations, aspiraient à une plus grande influence dans le monde (en particulier les deux Amériques) ; et l'Allemagne, même sans l'influence du parti national-socialiste, entretenait ses envies de revanche après l'« affront de Versailles », desquelles à son tour la France souhaitait se protéger.
Tout cela donna l'occasion de rechercher des artéfacts des anciens astronautes et de tenter de reconstruire leurs connaissances technologiques. Cela alimente une campagne ainsi qu'un groupe de joueurs et ses adversaires inhabituels, car ce ne sont pas des mystiques timides ou des membres de sectes qui se livrent à des conjurations, mais des agents brutaux. Ces derniers ne s'intéressent probablement pas au contenu de la formule magique sur l'enveloppe métallique recouverte de runes occultes, mais à l'alliage lui-même, qui pourrait offrir un avantage décisif à leur nation pour la construction d'avions de chasse et de vaisseaux spatiaux. Rien que pour cela, ils seraient prêts à tuer. Il est possible qu'une guerre d'espionnage semble un peu prématurée à certains pour les années vingt ou l'ère Victorienne. Cependant, le premier agent anglais au numéro 007 fut le célèbre mystique docteur John Dee, à la fin du XVI[e] siècle, période pendant laquelle les services secrets britanniques furent fondés par Francis Walsingham…
La manière dont les personnages seront intégrés dans les évènements concernant la technologie antique et les espions doit être déci-

« En janvier 1996 à Louxor, Ptah m'appris la désactivation de l'ordinateur de cristal Amen-Ra sous Thèbes grâce au mercure rouge, à la magie Heku, etc., qui possède en mémoire encore de nombreux hologrammes d'âmes. »

Shemsu Hor Ananda,
The Hall of Records

Chaque pays attend l'avantage décisif dans la recherche



dée par le Gardien. La bonne vieille mission d'une organisation scientifique ou d'une personnalité importante est même jouable ; et, derrière ce donneur d'ordre, se cache en vérité un service mortellement dangereux pour les aventuriers. Les investigateurs se retrouveront vraisemblablement coincés au beau milieu de tous les autres fronts, et seront les seuls à remarquer qu'un tout autre danger qu'un retard de son pays dans la construction des vaisseaux spatiaux menace en arrière-plan.

La toile de fond part du principe que toutes les reliques des anciens astronautes sont les héritages d'un conflit préhistorique violent (comme la guerre de la Grand Race de Yith contre les calmars volants, ou le redressement du dernier empire du peuple serpent). Ce conflit, qui atteignit son paroxysme dans l'utilisation des armes nucléaires, se reflète encore aujourd'hui dans les récits de l'Inde ancienne, bien décidés à relater l'existence des appareils volants, les batailles dans les cieux et les bombes possédant le pouvoir de l'univers. Néanmoins, les liens avec l'Inde ne seront découverts qu'au fur et à mesure par les personnages.

La campagne commence en Égypte, car les vestiges ont attiré l'attention du public. De là, les traces conduisent dans des lieux et vers des artéfacts toujours plus nouveaux, tout autour du globe, jusque dans le sol du sous-continent indien, vers le dernier secret, l'illumination ultime, l'arme absolue... À la frontière entre l'alchimie et la technique nucléaire primitive, les scientifiques se prennent à rêver dans ce contexte aux transuraniens stables. Dans la langue des alchimistes, il s'agit de la quête du « mercure rouge ».

« Je ne voudrais pas paraître mélodramatique mais le mercure rouge est réel et il est effrayant. Je pense qu'il est partie intégrante d'une arme terroriste qui pourrait sonner le glas potentiel de la société humaine. »

Samuel Cohen, ancien conseiller aux armes nucléaires de l'organisation RAND

Pour permettre des scénarios ou une campagne dans le cadre des actions des services secrets, les lieux et les héritages des activités des anciens astronautes seront tout d'abord décrits séparément, puis observés à la lumière du mythe et enfin dotés des adaptations nécessaires pour une campagne incluant une course à l'espionnage. Ainsi, certains services secrets de certaines régions du monde sont par exemple plus proches que d'autres. Bien sûr, rien n'empêche de placer la campagne des années vingt à l'époque Victorienne. Pour le premier lieu, il faut penser qu'en 1900, les possibilités de transport ne sont pas assez développées pour visiter tous les lieux en un temps gérable en termes de jeu. Dans les temps modernes, une grande partie du monde n'est peut-être déjà plus à découvrir...Cependant, Phileas Fogg a bien fait le tour du monde en quatre-vingts jours, et plus d'un artéfact n'ont été découverts que récemment.

Coordonnées du fantastique

Égypte : l'avion égyptien

- **Lieu** : Saqqarah.
- **Pays** : Égypte.
- **Coordonnées** : 29° 52' 26" de latitude nord, 31° 13' 1" de longitude est.
- **Itinéraire** : Environ vingt kilomètres au sud du Caire.
- **Type de lieu** : Nécropole de l'Égypte ancienne, sur la rive gauche du Nil.

En 1898, dans un tombeau près de Saqqarah, un objet singulier en bois d'environ quinze centimètres de long fut découvert, datant de l'an 200 avant J.C. L'objet était composé d'une carlingue comme pour un avion, présentait des ailes légèrement courbées de dix-huit centimètres de long, un gouvernail fixe et une queue. Puisque les avions n'avaient pas été découverts à cette période, il fut identifié comme le modèle d'un oiseau et remisé dans la cave du musée du Caire. L'objet fut ressorti bien plus tard par le docteur Khalil Messiha, expert en maquettes antiques. Selon lui et ceux qui examinèrent l'objet, il possédait les caractéristiques d'un aérodynamisme avancé. En lien avec le culte de Cthulhu, il existe, pour

ce modèle comme pour d'autres, les preuves suivantes de la technologie aérospatiale préhistorique : bien avant les temps préhistoriques, une civilisation sur cette planète possédait des connaissances technologiques. La dispersion géographique des trouvailles diverses indique bien l'étendue en leur temps de la présence des créatures du mythe sur Terre. C'est un premier indice signalant que plusieurs artéfacts séparés géographiquement peuvent provenir d'une même source. Dans le cadre d'une campagne sous forme d'une course aux technologies avancées, se trouvent dans chaque maquette des finesses aérodynamiques pouvant fournir, pour les avions aux puissances de frappe aérienne en développement, l'avantage décisif face à un adversaire. Encore faut-il reconnaître en elle ce qu'elle est vraiment ! Les objets volants sont officiellement considérés en ce temps-là comme des curiosités et donnent ainsi une porte d'entrée dans la campagne, qui pourrait se produire via un physicien ou un ingénieur connu par exemple. La simple existence de maquettes d'avion antiques pour le développement rapide de l'aviation au début du XXe siècle attise-t-elle les convoitises ? Quelques recherches sur les maquettes suffisent à conduire à des informations sur le relief mural d'Abydos.

Égypte : le relief d'Abydos

- **Lieu** : Abydos.
- **Pays :** Égypte.
- **Coordonnées :** 26° 11' 6" de latitude nord, 31° 55' 8" de longitude est.
- **Itinéraire :** A proximité de Sohag, sur la rive ouest du Nil, à cent soixante kilomètres au nord de Louxor, environ quinze kilomètres au sud-ouest de la ville actuelle de Baliana.
- **Type de lieu** : Ville antique avec nécropole en Haute-Égypte.

Ce mystérieux relief fut photographié officiellement en 1990 dans le temple d'Abydos, mais il correspond trop au thème traité pour l'ignorer. Il fut mis au jour lorsqu'un relief le recouvrant se fendit et tomba. Ce relief ainsi libéré comprenait des hiéroglyphes présentant de grandes similitudes avec les appareils de guerre modernes. Une image ressemble de façon stupéfiante à un hélicoptère et d'autres à un avion, un char, un aéroglisseur ou une « soucoupe volante ». Lorsque ces représentations murales furent rendues publiques pour la première fois, on supposa qu'elles avaient été retraitées numériquement et falsifiées pour en faire un canular sensationnel. Cependant, ce n'était pas le cas... La plupart des archéologues conventionnels soutiennent la thèse peu surprenante que les illustrations étranges ne sont que des constellations nées du chevauchement de deux hiéroglyphes ou plus.

Pour les chercheurs du mythe et les experts en armement, cette image incarne sans le moindre doute certains des véhicules de guerre avec lesquels les créatures extraterrestres comme la Grand Race de Yith s'opposèrent aux calmars volants qui les attaquaient. L'Égypte semble avoir été l'une de leurs bases les plus importantes. Pour pouvoir intégrer ce lieu dans la campagne avec des services secrets en concurrence, il est nécessaire que le relief ait déjà été trouvé à cette époque. Il serait alors possible de supposer que les représentations révélatrices furent effectivement découvertes vers 1900, mais qu'à l'époque, en raison de leur force explosive, elles furent *camouflées* par un deuxième relief rapidement contrefait. Les armes des sous-marins allemands ou les tanks britanniques décisifs lors de la bataille pendant la première Guerre Mondiale y trouvent-elles leur origine ? Malgré tous les revers, Igor Ivanovitch Sikorsky continua-t-il l'expérimentation de son VS-300 parce que lui ou ses mandants, en se basant sur les représentations d'Abydos, savaient que l'hélicoptère pouvait fonctionner ?

Une découverte postdatée du relief d'Abydos peut être dans la campagne le moment où les personnages attirent l'attention des premiers services secrets. En effet, qu'un groupe se trouve deux fois à proximité de vestiges d'une technologie préhistorique secrète/dissimulée ne peut plus être un hasard ! En première ligne, on trouve bien sûr en Égypte les forces britanniques, mais également les Français qui sont très présents sur les terres du Nil. L'influence américaine et allemande est assez faible ici. Sous les hiéroglyphes d'Abydos se trouvent aussi d'autres signes similaires à ceux découverts à Dendérah, dans les environs, et bien plus documentés. Les premières fouilles furent effectuées là-bas dès 1875 par le Silésien Johannes Dümichen...

Des appareils
de guerre modernes sur un ancien relief



Le relief de Dendérah



Égypte : le bas-relief de Dendérah

- **Lieu :** Dendérah.
- **Pays :** Égypte.
- **Coordonnées :** 26° 08' 31" de latitude nord, 32° 40' 11" de longitude est.
- **Itinéraire :** A environ cinquante-cinq kilomètres au nord de Louxor, sur la rive gauche du Nil, face à la ville de Kena, au bord du désert.
- **Type de lieu :** Site de Haute-Égypte avec un temple d'Hathor significatif sur le plan archéologique.

Le relief de Dendérah est une fresque murale égyptienne datant probablement de l'an 60 avant J.-C. environ. Dendérah est l'un des principaux sites du culte de la déesse égyptienne Hathor, à environ une heure en voiture d'Abydos. Dans le temple, on trouve également des représentations de Cléopâtre, ainsi que des Romains Auguste, Claude, Caligula et Néron vêtus comme des pharaons. Sur les murs, des prêtres et des chefs de procession sont illustrés, dont toute l'attention est retenue sur des objets singuliers d'une forme remarquable. Avec le serpent emprisonné à l'intérieur, l'image fait penser à une ampoule, ce qui montre que l'électricité était déjà connue en Égypte ancienne.

Les détracteurs déclarent qu'il ne s'agit pas ici d'une ampoule mais d'une fleur de lotus et d'un dieu soleil en train de naître. Cette interprétation repose néanmoins sur un effort désespéré de clore un sujet ne correspondant pas du tout au modèle théorique de la science traditionnelle. Le « texte d'accompagnement », récit imagé du mythe du soleil, est volontiers invoqué. Le jeune dieu soleil Harsomtus, sous la forme d'un serpent, entouré de la fleur de lotus, doit aller à Dendérah, où il sera accueilli par ses serviteurs pleins de joie Ihi et Harachte. Ce que ces tentatives d'explication taisent naturellement, c'est la possibilité que cette inscription soit un essai de dissimulation de l'Antiquité. Un problème des corps éclairants antiques reste avant tout bien sûr l'alimentation en énergie…

La théorie proposée récemment par l'égyptologue et docteur Jezebel Rhys de l'université de Swansea devrait intéresser tout particulièrement les chercheurs du mythe. Elle pense que le relief de Dendérah ne représente ni le mythe du soleil, ni une ampoule, mais une sorte d'éprouvette dans laquelle des créatures semblables à des serpents auraient été élevées : un petit Dhole, une horreur prédatrice ou une nouvelle génération d'hommes-serpents ? Ici aussi se pose encore le problème de l'alimentation en énergie. Cependant, la pensée d'un laboratoire biotechnologique ancestral s'impose… Par la suite, l'intérêt des grandes puissances à Dendérah augmente considérablement, ce qui implique une présence étendue des services secrets. Il est probable que les responsabilités incombent aux mêmes personnes qu'à Abydos ; ainsi le retour des adversaires se justifie amplement. Le problème mentionné de l'alimentation en énergie conduit bientôt à une nouvelle découverte retentissante…

Mésopotamie : les batteries de Bagdad

- **Lieu :** Bagdad.
- **Pays :** Irak.
- **Coordonnées :** 33° 20' de latitude nord, 44° 23' de longitude est.
- **Itinéraire :** Colline au sud-est de Bagdad (aplanie en 1936).
- **Type de lieu :** Ancienne colonie Parthe, mise au jour lors de l'aplanissement de la colline.

« Batteries de Bagdad » est un terme regroupant toute une série d'artéfacts trouvés en 1936 près de Bagdad. On suppose qu'il s'agit là de cellules galvaniques, c'est-à-dire de sources de tension électrochimiques. Elles furent décrites pour la première fois en 1940 par Wilhelm König, qui les avait trouvées en 1938 dans la collection du musée national irakien. Les poteries d'environ quinze centimètres de haut sont datées de 250-225 avant J.-C. et comprennent un tube de cuivre et une tige de fer, isolés l'un de l'autre par de l'asphalte. Si l'on remplit ces récipients d'une solution de chlorure de sodium, ils peuvent fournir un courant de 250 mA et une tension de 0,25 V. La science traditionnelle eut tôt fait de trouver une contre-explication : les propriétés électrochimiques de l'objet ne sont probablement que la conséquence d'une combinaison de métaux choisis au hasard. En effet, des récipients similaires, contenant des plaques du même métal et ne pouvant ainsi pas générer de tension électrique, ont été trouvés. D'après des chercheurs versés dans le mythe, ils auraient pu servir à la conservation des rouleaux de papyrus. Erich von Däniken présenta le 26 septembre 1996, dans l'émission de télévision *Außerirdische – kehren sie zurück?* (Extraterrestres, le retour ?), une réplique de décharge des gaz de Dendérah associée à une batterie de Bagdad, et prouva que les deux objets pouvaient fonctionner ensemble.

Le pape des anciens astronautes et chercheur du mythe *honoris causa* Erich von Däniken était très proche de la vérité dans son émission de télévision. En effet, les batteries de Bagdad sont des mécanismes ancestraux de produc-

tion d'énergie, production globale à des fins jusqu'ici inconnues. Si l'on suit le cheminement de la pensée de Däniken jusqu'au bout, et que l'on raccorde les batteries (environ dix mille fois !) avec les objets de Dendérah selon l'interprétation du docteur Rhys, des perspectives nouvelles et angoissantes s'ouvrent à nous : une chaîne ancestrale et embarrassante pour le monde de laboratoires biologiques, dans laquelle des créatures du mythe sont élevées…

Pour une aventure dans les années vingt, les batteries doivent être découvertes au moins dix ans avant la date réelle, ce qui ne perturberait pas le cours de l'histoire. Il est également possible que des récipients semblables générant du courant aient été trouvés auparavant en Mésopotamie, mais qu'ils n'aient pas été reconnus comme des batteries. Les chercheurs du mythe pourraient révéler ici un parallèle avec le texte de l'Inde ancienne Agastya Samhita, qui semble décrire la production d'énergie vraisemblablement électrique « Mitra-Varuna » depuis une cellule de mercure rouge et de zinc.

À Bagdad, les services secrets britanniques sont très actifs (peut-être même qu'un enquêteur d'Égypte sera envoyé sur les traces des personnages ?), alors que l'influence française est limitée. Cependant, en raison des premières fouilles spectaculaires effectuées par Robert Koldewey en Mésopotamie de 1898 à 1917, les liens allemands avec ce site sont toujours très étroits, surtout lorsque l'on avance que la trouvaille ou l'objet reconnu est une technologie. Les sources allemandes pourraient également mettre sur la voie du site transylvanien d'Aiud en Roumanie, vers le mécanisme d'Anticythère (peut-être pour détourner les Britanniques grâce au groupe de joueurs).

Europe : la pièce d'aluminium d'Aiud

- **Lieu** : Aiud (Nagyenyed en hongrois).
- **Pays** : Roumanie (Transylvanie).
- **Coordonnées** : 46° 18' 30" de latitude nord, 23° 43' 00" de longitude est.
- **Itinéraire** : A environ cent kilomètres de Sibiu.
- **Type de lieu** : Ville dans la région roumaine d'Alba.

Cet objet en forme de cale a été découvert en 1974 lors de travaux à proximité de la ville roumaine d'Aiud, à dix mètres de profondeur, en compagnie d'os de mastodontes. Il est composé d'un alliage de douze éléments différents, dont 89% d'aluminium. Une épaisse couche d'aluminium oxydé le recouvre, dont la dureté est cohérente avec une présence dans le sol de plus d'un million d'années. Cela sera considéré comme une preuve que des êtres vivants extraterrestres devaient se trouver sur Terre très tôt dans l'Histoire. Cependant, d'après les théories communément admises, on ne disposait pas avant 1825 des pré-requis techniques pour créer de l'aluminium, car il faut en général pour cela du courant électrique. Le lieu où se trouve actuellement l'objet est inconnu.

Pour les chercheurs du mythe, il est incontestable que la pièce d'aluminium d'Aiud est une relique de la Grand Race de Yith (ou une culture développée similaire), restée dissimulée ici depuis la période de leur domination. Puisque cet objet n'a été découvert que très tard, on peut l'ignorer dans cette campagne si l'on ne souhaite pas modifier l'Histoire trop en profondeur. En effet, la simple recherche métallurgique de l'artéfact catapulterait par exemple la construction d'avions de la première Guerre Mondiale dans une toute autre dimension. Un bon récit ne doit néanmoins pas être gâché par la considération de quelques dates historiques. La relique trouvée en 1974 pourrait n'être que les pauvres vestiges d'un objet bien plus important découvert des années auparavant.

L'existence de deux minorités ethniques de souche allemande en Roumanie, les Souabes du Banat et les Transylvaniens de Saxe, laisse supposer une influence non négligeable du quartier IIIb de la défense allemande dans cette région. En outre, des services de renseignement français pourraient également jouer un rôle en Roumanie. Si l'on veut intégrer les Russes dans la campagne (encore peu influents dans les années 1920), ce lieu est une bonne occasion. Si Aiud ne doit représenter qu'une diversion, la découverte se révèle être une réplique incomplète du mécanisme d'Anticythère ; sinon, il pourrait s'agir d'une chambre de mélange ou de combustion dont le mécanisme de commande manque. Celui-ci n'est cependant représenté que de façon incomplète.

Europe : le mécanisme d'Anticythère

- **Lieu** : Anticythère.
- **Pays** : Grèce.
- **Coordonnées** : 35° 51' 51" de latitude nord, 23° 18' 18" de longitude est.
- **Itinéraire** : Ile entre Cythère et la Crète.
- **Type de lieu** : Petite île d'une surface de vingt kilomètres carrés. À Patamos, seule localité, vivent trente-six habitants.

Gros plan du mécanisme d'Anticythère

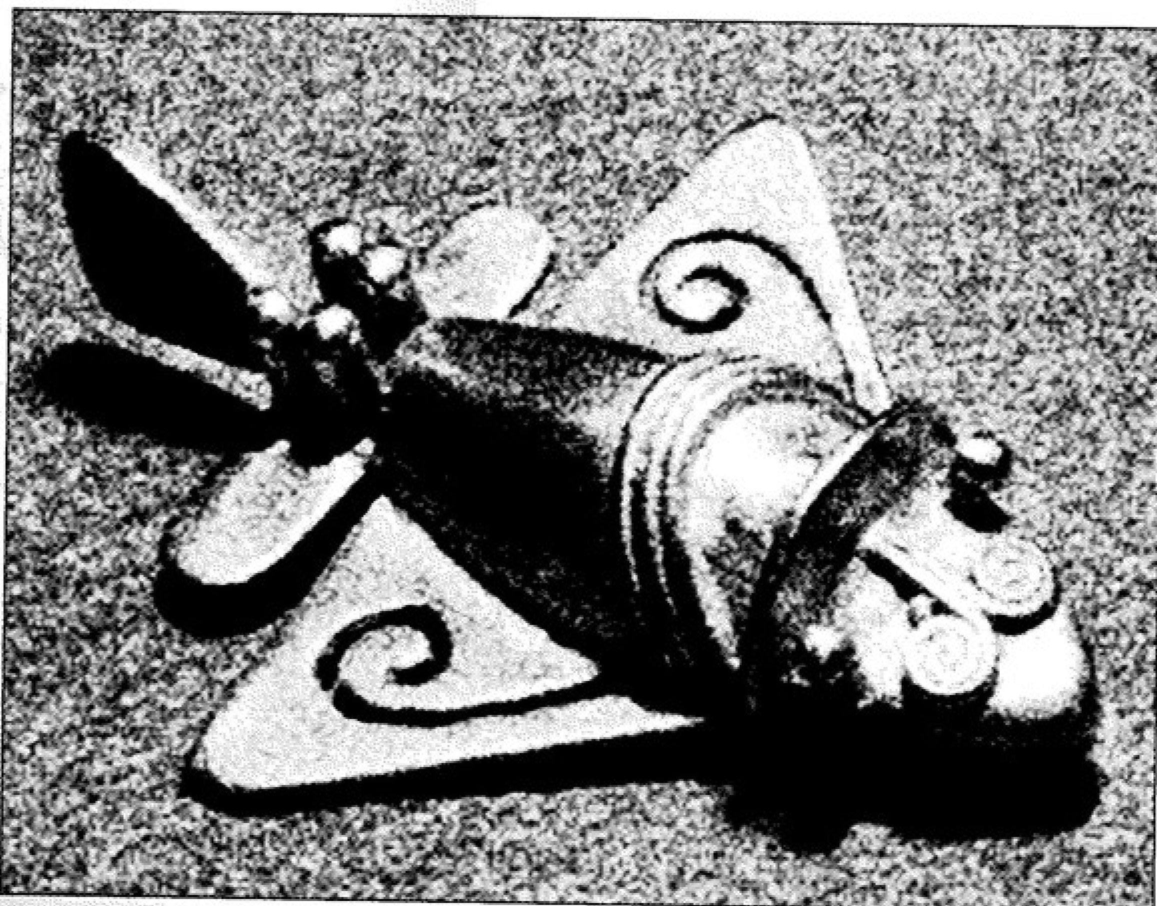


Cet objet daté de l'an 82 avant J.-C. fut découvert en 1900 par des plongeurs à la recherche d'éponges, dans une épave de bateau de la Grèce antique, à quarante mètres de profondeur, au large de l'île grecque d'Anticythère. La trouvaille est une minuscule machine avec de nombreux engrenages. Au moyen d'un indicateur sur l'avant de l'appareil, on peut lire la position du soleil et de la lune grâce aux signes du zodiaque, et les noms des mois sont empruntés au calendrier égyptien. Sur l'arrière, on trouve deux disques d'affichage. Le premier indique une période de quatre ans, associée au cycle métonique de deux cent trente-cinq mois synodiques, correspondant à dix-neuf ans solaires. Un mois synodique est la durée entre deux nouvelles lunes. Sur le deuxième disque, on peut lire le cycle d'un mois lunaire avec l'année de la lune et les douze mois synodiques. Il s'agit par conséquent d'un planétarium en format de poche.

Les connaissances astronomiques et la construction technique ne concordent pas avec son temps d'après un article publié en 1959 par le docteur Solla Price de l'université de Yale. L'appareil comprend en effet un engrenage différentiel découvert sous cette forme seulement au XIII[e] siècle. La relique se trouve à présent au musée national d'archéologie d'Athènes. À Kassel et à Bozeman (Montana), on en trouve des répliques fonctionnelles.

Le mécanisme d'Anticythère servait certainement, entre autres, de planétarium et de moyen de calcul de la course du soleil et de la lune ; mais dans quel but ? Des associations funestes pourraient s'imposer aux investigateurs. La fonction réelle de l'appareil pourrait-elle être d'un tout autre ordre ? Mesurer le temps, par exemple, jusqu'à ce que la position des étoiles soit propice à nouveau pour on ne sait quel rituel sombre ou pour le réveil d'une divinité ? Si cela est le cas, cet objet serait bien sûr d'un grand intérêt pour les personnages et les cultistes, si tant est que l'on puisse décrypter le rituel qui déclenche cette fonction supplémentaire… Dans le cadre d'une campagne d'un service secret à la recherche d'une technique de pointe antique, le mécanisme serait de plus une sorte d'appareil de contrôle ou de commande, nécessaire à la finition d'éléments militaires que les experts des années 1920 ne sont capables de se représenter que dans les grandes lignes. Les deux fonctions d'élément de calcul et de commande ne s'excluent pas forcément.

Les services secrets allemands sont tout aussi présents sur l'île grecque que les Anglais. À ce moment de la campagne, les activités des êtres qui ont confectionné les appareils ayant survolé la Terre suscitent l'intérêt. Ces créatures disposaient d'avions préhistoriques comme il en fut découvert en Égypte et dans plusieurs sites d'Amérique du Sud. Si l'on part du principe que les aventuriers ont été impliqués par une tierce personne secrète dans les évènements des anciens astronautes et leurs héritages, ils pourraient obtenir des informations de la personne qui les avaient mis au début de la campagne sur la trace des avions égyptiens. Sinon, il est éventuellement possible de reconstituer la dernière constellation des étoiles calibrée sur le mécanisme d'Anticythère : le ciel de l'Amérique latine !



Amérique du Sud : les avions en or de Colombie

- **Lieu :** Bogotá (State Bank, Musée de l'Or).
- **Pays :** Colombie.
- **Coordonnées :** 4° 35' 56" de latitude nord, 74° 4' 51" de longitude ouest.
- **Itinéraire :** Calle 36 n° 7-47, Piso 15, Santafe de Bogotá DC.
- **Type de lieu :** Musée (découvertes issues de tombeaux des cultures Calima, Tolima et Tairona)

Les avions en or mesurent entre vingt et trente centimètres et ressemblent de prime abord à des oiseaux, des insectes ou des chauves-souris ; c'est également l'explication de l'archéologie traditionnelle, qui n'est cependant pas tout à fait satisfaisante. En effet, les oiseaux ne possèdent pas de gouvernail de profondeur ! En raison de leur construction aérodynamique, il est probable qu'il ne s'agisse pas d'animaux mais de la représentation d'avions préhistoriques. Les ingénieurs du domaine aéronautique et aérospatial attestèrent que les artéfacts présentaient des éléments aérodynamiques absents dans la nature. Des expériences dans un courant d'air artificiel à l'institut aéronautique de New York l'ont confirmé. Contrairement aux avions en or, on reconnaît aussitôt l'animal illustré par tous les autres bijoux de cette époque. La plupart des présents funéraires, vieux d'environ mille cinq cents ans, sont conservés au musée de l'or de la State Bank à Bogotá (Colombie). Néanmoins, on trouve également des exemplaires semblables dans d'autres musées, comme au musée d'Outre-mer à Brême, ou au musée d'ethnologie de Berlin-Dalhem. Déjà pendant la période Victorienne, ces objets pouvaient être admirés dans les musées.

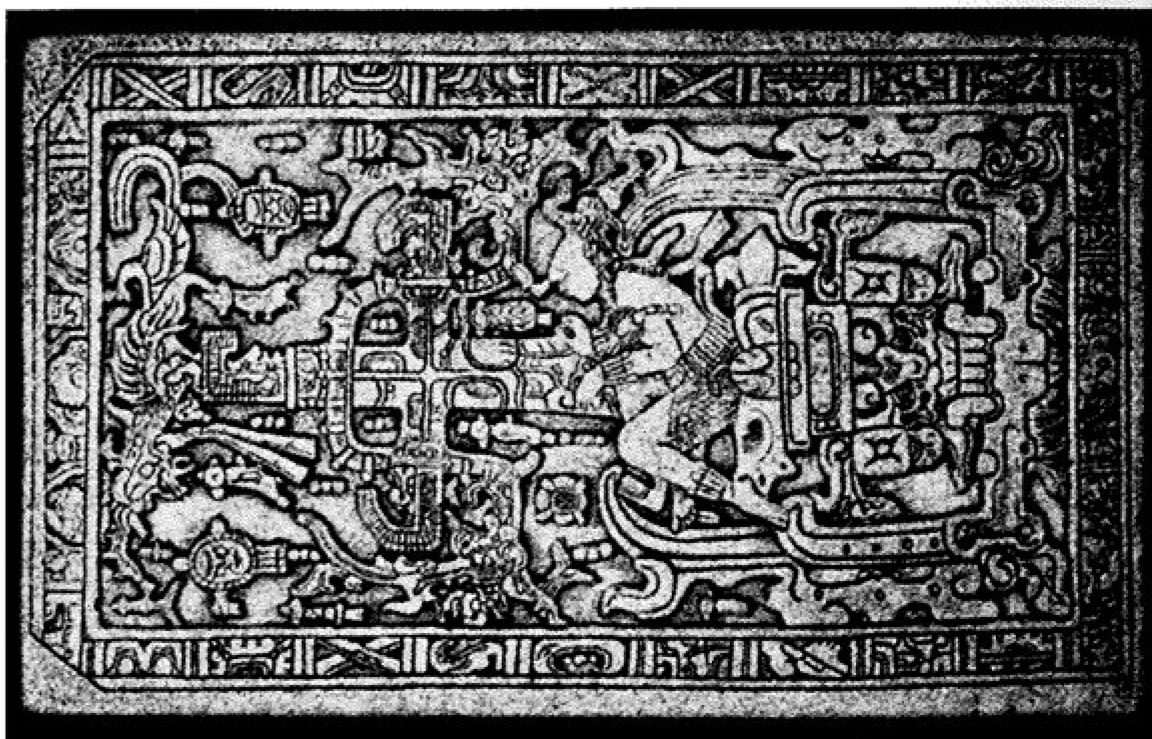
Il ne fait depuis longtemps aucun doute pour les connaisseurs que les dieux et les créatures du mythe ont visité la Terre il y a des éons de cela. Puisque certains d'entre eux utilisaient des technologies, il pourrait alors s'agir de représentations de tels appareils volants. Dans le cadre d'une campagne plus étendue, l'histoire reprend le motif de départ d'une race supérieure sur le plan technologique et sert en outre, après la découverte des machines de guerre d'Abydos, à rafraîchir un deuxième thème, celui du violent conflit préhistorique. Des théologiens ou des occultistes pourraient déceler que les « chariots volants des dieux » ont laissé des traces dans l'héritage de l'humanité, depuis la Bible jusque dans les Vedas indiens. Cependant, l'intérêt pour les avions en or n'est pas simplement religieux ou historique. L'Amérique du Sud, conformément à la doctrine Monroe, devient rapidement le point de mire des services de renseignement américains : la technologie précolombienne de l'aviation doit appartenir aux Américains ! Les recherches concernant des activités aériennes précédentes dans cette partie du monde conduisent rapidement à des indices menant à Palenque…

Amérique du Sud : la dalle funéraire de Palenque

- **Lieu** : Palenque.
- **Pays :** Mexique.
- **Coordonnées :** 17° 29' 2" de latitude nord, 92° 1' 0" de longitude ouest.
- **Itinéraire** : Dans l'état mexicain de Chiapas, entre la plaine marécageuse de Bahia de Campeche et les premières collines du haut-plateau de Chiapas.
- **Type de lieu :** Ruines mayas à proximité d'une ville mexicaine du même nom.

Depuis plus de trente ans, une représentation du roi Pascal de Palenque, découverte en 1952, est considérée comme un indice de première importance concernant la visite d'extraterrestres dans le passé. Erich von Däniken décrit la dalle funéraire comme suit dans *Présence des extraterrestres* (titre original : *Erinnerungen an die Zukunft,* 1968) :

« Un être humanoïde est assis avec le haut du corps penché en avant, dans une posture de pilote face à nous ; son véhicule est aujourd'hui identifié comme une fusée par tous les enfants. Il est pointu à l'avant, bombé avec d'étranges rainures faisant penser à des prises d'air, puis s'élargit et finit par une langue de feu. La créature penchée au-dessus commande manuellement une série d'appareils de contrôle indéfinissables et son talon gauche est posé sur une sorte de pédale. Ses vêtements sont adaptés à ce qu'il fait : un pantalon court et étroit avec une large ceinture, une veste à col Mao moderne et des bandes resserrées au niveau des poignets et des jambes. Connaissant les représentations correspondantes, l'absence d'un couvre-chef complexe aurait été étonnante ! Il se tient là, bombé et avec des tuyaux semblables à des antennes. Notre cosmonaute illustré avec tant


La dalle funéraire de Palenque

de précision ne semble pas seulement en pleine action en raison de sa pose. Un appareil qu'il scrute avec attention pend près de son visage. Le siège avant de l'astronaute est séparé de la partie arrière du véhicule par des contrefiches dans lesquelles sont ordonnés symétriquement des carrés, des cercles, des points et des spirales. »

Jusqu'ici, les archéologues n'ont rien trouvé de mieux comme description qu'un adolescent sur un autel sacrificiel, ou quelqu'un qui subit la vengeance d'un monstre ancestral, ou encore l'allégorie de la vie sous forme d'un épi de maïs qui sort du ventre du dieu du maïs.

Même si des fouilles importantes n'ont été effectuées à Palenque qu'à partir de 1949, ce site est connu des Européens depuis des siècles. En 1832 déjà, le voyageur et artiste-peintre Jean Frédéric Maximilien de Waldeck y vécut pendant un temps dans l'une des pyramides, et immortalisa de nombreuses antiquités. Puisque ces représentations ont été en partie publiées dans des livres, il est tout à fait concevable que l'on puisse également accéder à une illustration de la dalle funéraire avec la prétendue fusée, à une époque où l'original n'a pas encore été officiellement découvert. Quoi qu'il en soit, il s'agit pour les investigateurs d'un indice supplémentaire d'un conflit préhistorique qui embrasa le monde et qui pourrait néanmoins s'être produit ailleurs. La forme de « fusée » sur la dalle renvoie par exemple (encore une fois !) à l'Inde, où les « chariots volants » (vimana) des dieux sont représentés de manière très semblable. Le pilote ou l'astronaute d'Amérique du Sud est probablement un serviteur humanoïde de la Grand Race, qui débuta le conflit contre les calmars volants. À Palenque, il y a en outre sous forme de glyphes d'autres informations sérieuses concernant une guerre de la nuit des temps, qui fut apparemment menée avec des armes cruelles. Les guerres nécessitent des bases militaires et un « aérodrome » ancestral se situe non loin de Palenque, sur le haut-plateau de Nazca. Tout comme en Colombie, les services de renseignement américains dominent dans la région, bien que les Britanniques ne soient pas en reste.

Amérique du Sud : les géoglyphes de Nazca

- **Lieu** : Nazca.
- **Pays** : Pérou.
- **Coordonnées** : 14° 43' 14" de latitude sud, 75° 9' 1" de longitude ouest.
- **Itinéraire** : Dans le désert, près de la ville de Nazca.
- **Type de lieu** : Gigantesques dessins sur le sol du désert.

Près de Nazca, on se retrouve face à des œuvres gigantesques « dessinées » (ou plutôt creusées) dans le sol par les membres des anciennes cultures paracas et nazca, sur une surface immense de soixante kilomètres sur vingt-cinq. Dans ces figures rapportées au plus tard en 1939 pour la première fois, et nommées géoglyphes, on peut reconnaître les êtres vivants les plus divers : de nombreuses espèces d'oiseaux, un singe aussi grand qu'un terrain de football, un orque, une araignée de cent cinquante pieds, un lézard, des formes humanoïdes et d'autres objets étranges. Les tracés ne peuvent être appréhendés qu'en altitude. L'essai d'explication d'Erich von Däniken repose sur un réseau apparemment infini de chemins qui se croisent dans la région de Nazca. Certains de ces chemins mesurent jusqu'à dix kilomètres de long et semblent ne conduire nulle part. On suppose que Nazca aurait pu être un aéroport antique. La science traditionnelle n'a pas encore poussé les conclusions plus loin. La meilleure théorie actuelle suppute que les civilisations nazcas construisirent des montgolfières avec lesquelles ils emmenaient leurs passagers dans les airs ; à des fins rituelles ?

De mystérieux symboles sur le sol



Dans le cadre de la campagne, cela ne fait cependant aucun doute : il s'agit du dernier aéroport (ou base spatiale) encore en état qui servit lors d'une guerre mondiale préhistorique. Cette guerre, si l'on se base sur les dimensions de l'« aéroport », aurait relégué à l'arrière-plan la première Guerre Mondiale des Européens du début du XXe siècle. La dissémination jusqu'au Pérou des modèles d'avion ou des représentations des symboles gigantesques visibles uniquement depuis le ciel, laisse conclure qu'il a dû exister de tels complexes jadis tout autour du globe. Des témoins de l'annihilation de villes entières par les « super-armes des dieux » sont également dispersés sur toute la planète : à l'aéroport de Nazca, les personnages trouvent une petite pierre portant des dessins singuliers. Des recherches leur montrent qu'il existe une grande quantité de ces pierres à proximité. Peut-être une sorte de support de données ? C'est bien sûr une voie qui intéresse de nombreuses parties en présence. Nazca est un lieu bien connu des cercles d'initiés, et il se pourrait bien que les joueurs se retrouvent face à de nombreux poursuivants et autres adversaires.

Amérique du Sud : les pierres d'Ica

- **Lieu** : Ica.
- **Pays** : Pérou.
- **Coordonnées** : 14° 4' 5" de latitude sud, 75° 43' 32" de longitude ouest.
- **Itinéraire** : A environ trois cents kilomètres au sud de Lima.
- **Type de lieu** : Capitale de la province d'Ica.

Les pierres d'Ica sont des objets minéraux sur lesquels sont gravées les représentations d'êtres mythiques, de reptiles préhistoriques ou d'appareils de haute-technologie. Il existe des dessins d'humains avec des télescopes et des illustrations d'opérations du cœur qui impliquent une connaissance précise de l'anatomie. Certaines pierres montrent des dinosaures, parfois avec des humains, bien qu'officiellement les sauriens n'aient jamais coexisté avec eux. Les pierres ont été découvertes par des Indios en 1961, après de violentes pluies dans le lit du fleuve Rio Ica au Pérou. De nombreuses trouvailles se retrouvèrent en possession du docteur et chirurgien Javier Cabrera, dont la collection compte plusieurs milliers de ces pierres. Elles sous-entendent que l'humanité a été précédée par des races antérieures intelligentes sur cette planète, que la civilisation de l'Homo sapiens est éventuellement bien plus ancienne qu'il ne l'est supposé aujourd'hui, et qu'elle aurait pu être remarquablement plus avancée sur le plan technique il y a de nombreux millénaires.
En 1966, des scientifiques de l'université nationale technique du Pérou étudièrent la couche oxydée de la surface des gravures et parvinrent à la conclusion qu'elles dataient de plus de dix mille ans. Peu de temps après, des rumeurs se répandirent, affirmant une contrefaçon de la majorité des pierres de la collec-

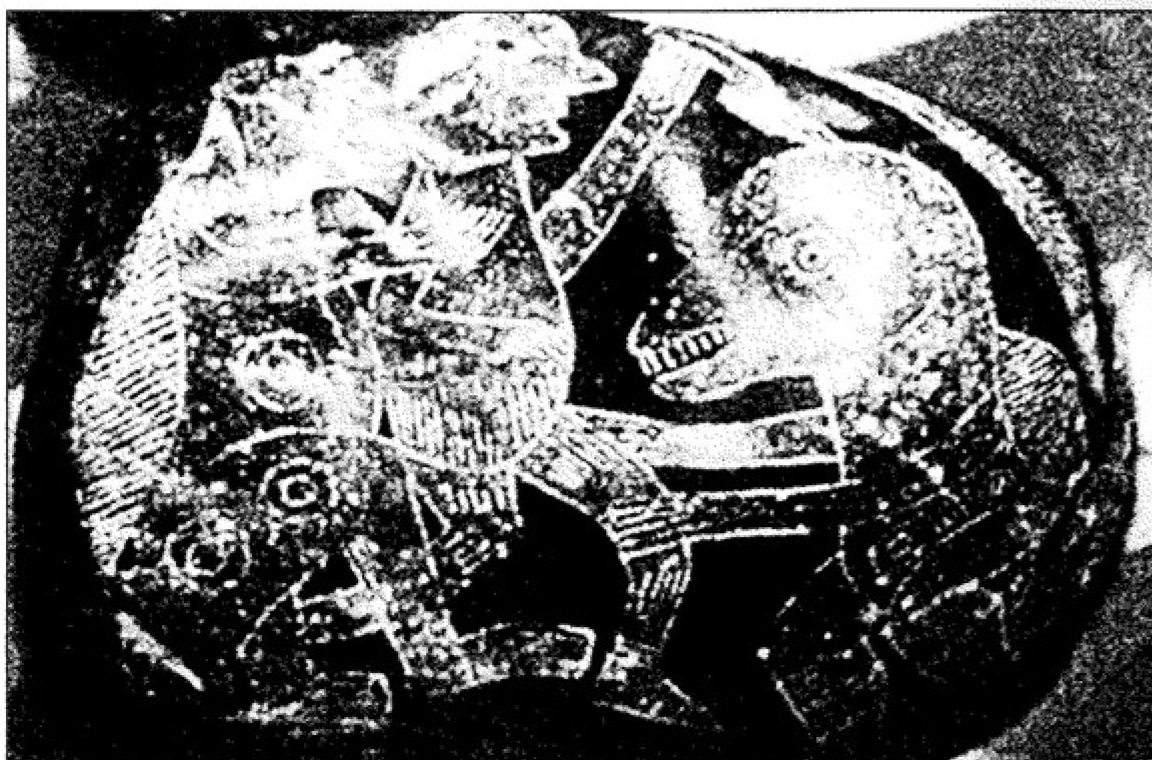
tion de Cabrera, que les Indios auraient fabriquées à sa demande. Depuis lors, on n'entendit plus parler de Cabrera et les Indios évitent le sujet. Il est clair qu'ils furent mis sous pression par certains cercles pour déclarer que les trouvailles étaient falsifiées. Le doute demeure sur le fait que le docteur Cabrera soit toujours en vie et il est grand temps que quelqu'un le découvre…

Pour intégrer les pierres d'Ica à une campagne dans les années 1920, leur découverte doit être grandement avancée. Cependant, la période à laquelle vécut (ou vit) un collectionneur de pierre original est sans importance, et il paraît assez suspect qu'un seul groupe trouve une telle quantité de pierres. Les pierres sont en fait une sorte de bibliothèque comprenant les connaissances de la Grand Race. Ce ne sont néanmoins que des formes abrégées et déjà dégénérées au niveau de la maîtrise de l'ouvrage. Certains guérisseurs des Indios possèdent encore la connaissance de plus grands supports de données avec des informations spéciales, ressemblant à des crânes de cristal transparents...

Amérique du Sud : les crânes de cristal

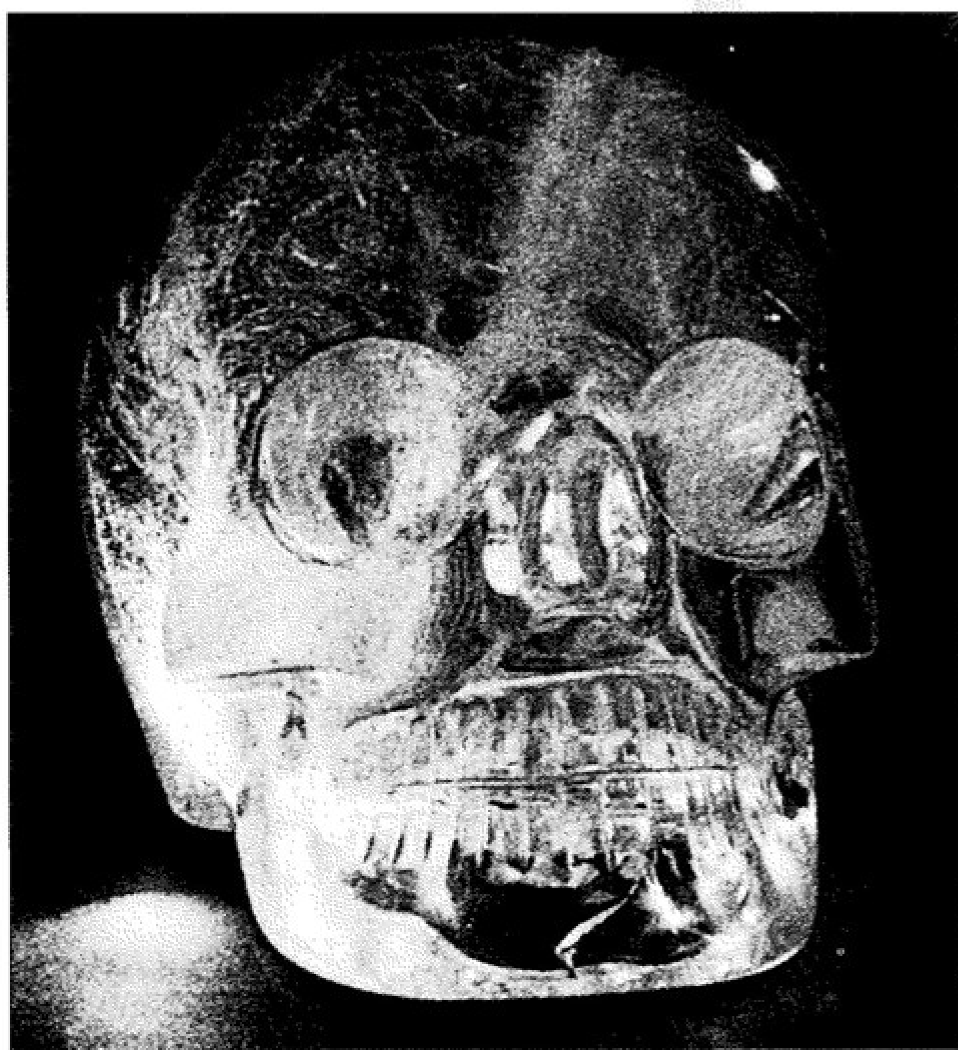
- **Lieu :** Divers sites en Amérique Centrale et du Sud (par exemple Lubaantun).
- **Pays :** Divers pays en Amérique Centrale et du Sud (par exemple Belize).
- **Coordonnées :** Diverses (par ex. 16° 16' 57" de latitude nord et 88° 56' 49" de longitude ouest).
- **Itinéraire :** Divers (par exemple près de la petite localité de San Pedro Columbia, au Belize).
- **Type de lieu :** Dans des musées ou des collections privées (Lubaantun est une ruine maya).

Ces œuvres sont des représentations de crânes humains en cristal de roche ou autre minéral. Ils sont considérés comme des produits de cultures développées d'Amérique Centrale et du Sud, sans leur correspondre tout à fait. Leur taille va de quelques centimètres à grandeur nature pour plusieurs kilos. Des représentants de l'hypothèse originelle indienne partent du principe que les crânes de cristal possèdent des propriétés inhabituelles et paranormales. S'ensuivirent alors des spéculations selon lesquelles les crânes étaient bien en possession des cultures indiennes, mais qu'ils étaient considérés comme le résultat de cultures plus évoluées (d'origine atlante ou extraterrestre). L'âge et l'origine exacts de ces crânes de cristal sont controversés jusqu'à ce jour en raison des objections communes de la science traditionnelle. De nombreux scientifiques pensent que les crânes de cristal sont de fabrication moderne, datant du XIX[e] siècle, ce qui est vrai pour certains d'entre eux (bon, strictement parlant, pour tous ceux qui ont été examinés scientifiquement jusqu'ici). Cependant, il reste encore assez de crânes de cristal dont l'origine est peu claire car leurs propriétaires ont bien veillé à ne jamais les laisser aux mains de chercheurs conventionnels. En lien


L'une des mystérieuses pierres d'Ica

avec le plus célèbre crâne de cristal, le légendaire crâne Mitchell-Hedges, prétendument découvert en 1924 à Lubaantun (Belize, Amérique Centrale) par Anna Mitchell-Hedges, Frank Dorland a par exemple constaté les points suivants : « Si l'on met de côté les forces surnaturelles ou les techniques de traitement oubliées, les Mayas auraient dû polir les crânes de cristal manuellement pendant des siècles. À environ douze heures de travail par jour sur l'objet, il aurait fallu mille six cents ans pour le fabriquer d'après cette théorie ! » Seules les mauvaises langues affirment que le père d'Anna, l'aventurier douteux Frederik Mitchell-Hedges, aurait acquis le crâne lors d'une vente aux enchères à Londres et les auraient fabriqués avec une rectifieuse industrielle…

Ce que le mouvement New Age suppose depuis longtemps peut devenir une réalité dans ce scénario de Cthulhu : les crânes de cristal sont des mémoires holographiques dans lesquelles sont conservées des informa-



« Le soleil sembla tournoyer. Embrasée par l'incandescence de l'arme, la Terre tituba dans la chaleur. Les éléphants étaient brûlés et s'enfuyaient de panique [...]. Le feu qui faisait rage abattait les arbres les uns après les autres. Les chevaux et les chars furent détruits, puis un profond silence enveloppa la Terre. La vue était terrifiante. Les cadavres des victimes étaient mutilés par la chaleur effroyable et ne ressemblaient plus à des humains. Jamais auparavant, nous n'avions vu ou entendu une arme aussi cruelle ni même d'une telle nature. [...] C'est un éclair rayonnant, un messager dévastateur de la mort, qui réduisit en cendres tous ceux de Vrishni et d'Andhaka. Les corps consumés par le feu étaient méconnaissables. Les survivants perdirent leurs cheveux et leurs ongles. Les poteries se brisèrent sans raison et les oiseaux devinrent blancs. La nourriture fut bientôt empoisonnée. L'éclair descendit et devint fine poussière. »

Mahabharata, épopée indienne de 400 avant J.-C. à 400 après J.-C.

tions disparues sur la préhistoire oubliée de la Terre, les anciens royaumes des créatures du mythe, la domination de la Grand Race de Yith, le soulèvement des calmars volants, le royaume des hommes-serpents, etc., ainsi que des informations concernant une effroyable guerre avec des armes monstrueuses ! Celui qui réussit à faire un échange de pensées avec un crâne de cristal obtient des visions de destruction absolue. Le crâne spécifique que les aventuriers examinent est de moindre importance car chacun d'entre eux contient les indices conduisant au but de la campagne, son point culminant et dernier site. Ces informations correspondent aux lignes d'une épopée de l'Inde ancienne et doivent, bien entendu, être tout d'abord traduites et décryptées. Ce n'est qu'ensuite qu'elles mèneront au sous-continent indien, vers Kerala (Travancore dans les années 1920) et mettront sur la piste d'une explosion nucléaire préhistorique. Ces indices étaient bien connus des pères de la bombe atomique : le physicien nucléaire J. Robert Oppenheimer décrit ainsi les explosions nucléaires dans le cadre du projet Manhattan comme les premiers essais de la bombe atomique « de l'histoire moderne ».

Au pays du mercure rouge

Inde : fouilles archéologiques

- **Lieu :** Kerala.
- **Pays :** Inde.
- **Coordonnées :** 8° 30' 0" de latitude nord, 76° 53' 59" de longitude ouest (Thiruvananthapuram).
- **Itinéraire :** Par bateau ou par avion via la capitale de Thiruvananthapuram ; la ville est à cinq cent deux kilomètres de Bangalore et à six cent vingt-trois kilomètres de Chennai.
- **Type de lieu :** Province sur la côte sud-ouest de l'Inde.

Kerala, littéralement « pays des cocotiers », se trouve au sud-ouest de l'Inde, sur la côte Malabar, et fait partie des régions les plus peuplées du pays. Dans les années 1920, Kerala n'existait pas sous cette forme. Ce n'est qu'en 1954 que la province fut fondée, rassemblant les anciens états princiers de Cochin, Malabar et Travancore. Sa capitale est Thiruvananthapuram (anciennement Trivandrum).

Kerala est l'un de ces sites que les récits ont mentionné. La présence d'un faible rayonnement ionisant de l'environnement qui se renouvelle diminuerait les cas de cancer. La raison : une radioactivité naturelle du sol et de la végétation bien plus élevée que dans d'autres endroits du monde. Ce rayonnement provient presque exclusivement de substances radioactives « naturelles » (radionucléide) et varie selon les lieux en fonction de la composition du sol. Cependant, elle n'est en réalité pas du tout « naturelle »...

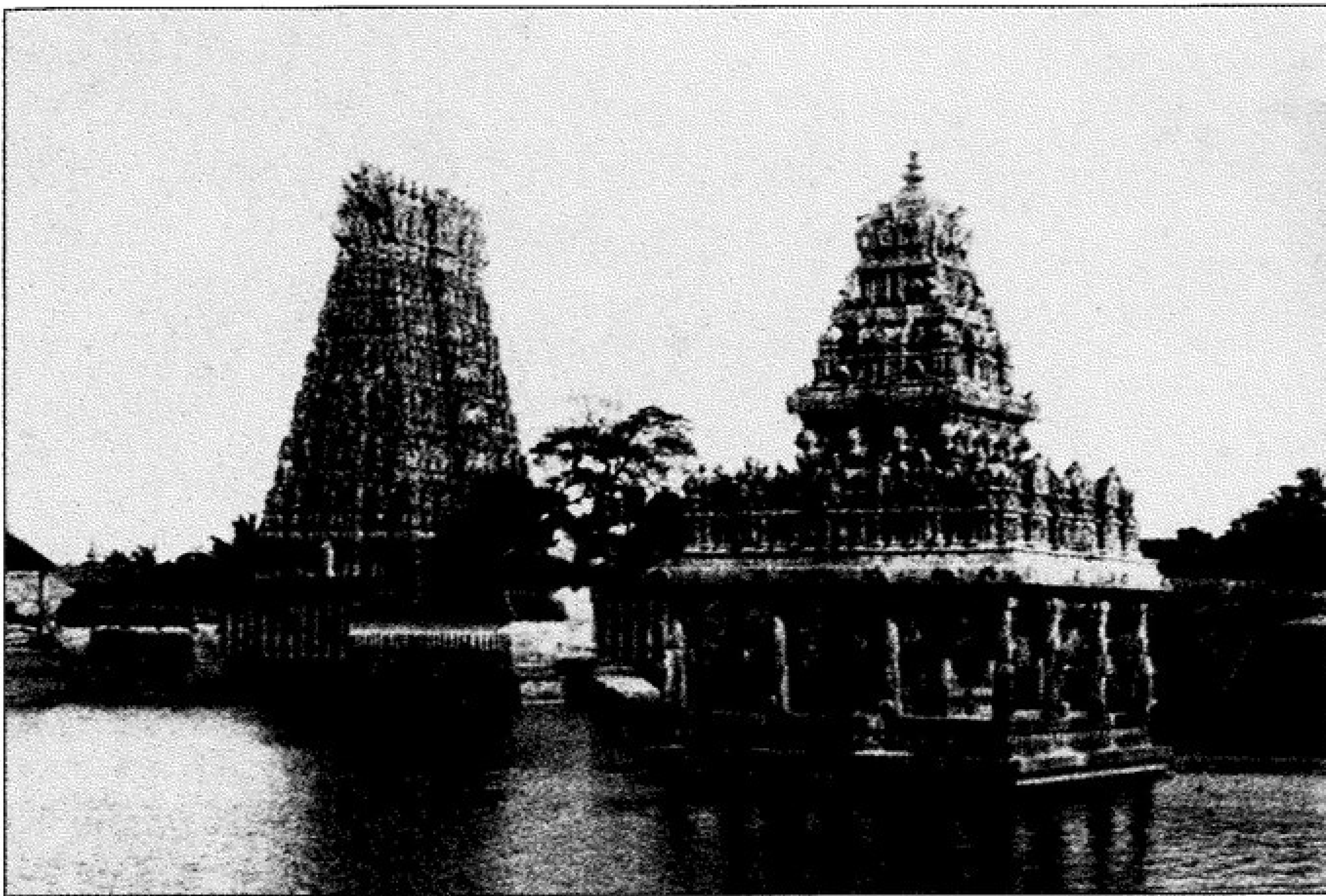
La radioactivité élevée du sol du sud de l'Inde est un phénomène artificiel, même s'il provient d'une époque bien antérieure aux arts humains. La thèse de Christian Anders n'est pas si fausse, bien que sa datation soit aventureuse. Néanmoins, les méthodes de datation conventionnelles sont également perturbées par la radioactivité... En Inde, se trouvent plusieurs sites de combats véhéments ayant eu lieu jadis entre les calmars volants et la Grand Race de Yith, qui laissèrent une quantité importante de rayonnements dans le pays, toujours affecté. Cette substance est entrée dans la littérature scientifique semi-sérieuse sous le nom de « mercure rouge ». D'un point de vue scientifique, il ne s'agit pas de liaisons de mercure normales, ni même modifiées, mais d'un transuranien relativement stable dont le produit de décomposition final n'est pas le plomb classique mais le mercure. Alors que la plupart des éléments connus par la science moderne qui suivent l'uranium dans le tableau de Mendeleïev présentent des périodes radioactives de l'ordre de la seconde ou de la milliseconde, les physiciens théoriques postulent depuis longtemps, pour les noyaux atomiques encore plus lourds, l'existence d'un « îlot de stabilité » avec des taux de désintégration bien plus faibles. Il y a peu, des chercheurs russes et américains se sont sensiblement approchés de cet « îlot », avec des transuraniens étonnamment stables portant le numéro atomique 114 et 118. La matière qu'utilisa la Grand Race de Yith pour ses armes atomiques comprenait cependant des éléments d'un deuxième « îlot de stabilité », à partir du numéro atomique 196 ! Leurs périodes radioactives sont une fois de plus bien plus longues, mais leurs atomes sont bien plus facilement enclins que l'uranium ou le plutonium à une réaction en chaîne.

L'évidence d'une technologie nucléaire antique semble accablante : des squelettes radioactifs dans les vestiges de la culture de l'Indus, une couche de cendres radioactives à dix miles à l'ouest de Jodhpur, et enfin le pic de rayonnement dans le sol de la province de Kerala. Ces indices incontestables font germer des plans dans la tête des services secrets des grandes puissances, en particulier le Secret Intelligence Service (SIS) britannique. Celui qui aurait laissé sur son chemin des cadavres pour un nouvel alliage de métal ou des avions de combat à l'aérodynamisme amélioré, n'aura plus aucun scrupule à délivrer un permis de tuer afin d'obtenir la bombe ultime.

L'Inde appartenait à l'époque Victorienne, ainsi que pendant les années vingt, au « Raj » britannique. La province aujourd'hui connue sous le nom de Kerala était autrefois divisée

« Maintenant, je suis devenu la mort, le destructeur des mondes. »

Oppenheimer, constructeur de la bombe et connaisseur du sanscrit, cité dans *Bhagavad Gita*



Le voyage conduit jusqu'en Inde

entre les principautés semi-autonomes de Travancore et Cochin, à la tête desquelles les maharadjas opéraient certes en apparence seuls, mais agissaient toujours sous « protectorat » britannique. Lorsqu'il apparut que les illustrations des machines volantes et les armes de destruction atomiques des récits hindous pourraient être bien plus que pures chimères, les Britanniques s'assurèrent l'accès aux vestiges minéraux de la technologie nucléaire antique.

En décembre 1891 déjà, le professeur P. Sundaram Pillai du H. H. Maharajas College débuta, pour le Radja de Travancore (et certainement pour ses amis à Londres et au MI6), les fouilles archéologiques dans la région. À partir de 1910, le Travancore Archeological Series fut fondé, précurseur de l'Archeological Department. À Cochin, la recherche à des fins prétendument historiques d'anciens sites sacrés et du mercure rouge commença sous la direction de K. Rama Pisharadi en 1925. Les efforts des deux provinces furent bientôt conjoints et continuent jusqu'à aujourd'hui au State Department of Archeology, qui limite encore fortement les fouilles dans le sud de l'Inde. D'après le *Minerals Yearbook* local de 1953, les licences pour les mines étaient délivrées par le gouvernement de Travancore, et les fouilles interdites sur une surface de cent cinquante pieds autour des sites sacrés et effectuées uniquement à la main. Jusqu'à ce jour, les chercheurs se demandent pourquoi des compteurs Geiger et des centrifugeuses furent utilisés lors des fouilles. Manifestement, et en toute logique, les gisements les plus riches de transuraniens stables se formèrent à proximité des sites sacrés tels que le temple des serpents ou les grottes d'Ellorâ. Le fait que certains de ces lieux soient partiellement viabilisés pour le tourisme ne doit duper personne : une visite des vraies fouilles y est (dans le jargon des services de renseignement) « activement empêchée ».

Quel que soit l'intérêt pour la haute technologie antique et le monde chatoyant des services secrets, les investigateurs ne doivent pas oublier qu'ils se trouvent en Inde. En Inde ! Pour le visiteur de l'ouest, le gigantesque sous-continent est un mélange presque aberrant de peuples, de cultures et de religions ; de pauvreté et de richesses fabuleuses ; de trivialité et de mystique, ici bigarré et là ascétique pratiquement obsessionnel. Des fakirs avec des capacités physiques aussi étonnantes que parfois répugnantes ; des hommes sacrés, pieux et sages possédant les réponses aux dernières questions ; des maîtres coloniaux brutaux et des Européens ; des tigres dévoreurs d'humains et des éléphants pacifiques dressés pour le travail ; des peuples des montagnes révoltés ; des temples dans lesquels sont vénérés des singes ou des rats ; et enfin, et non des moindres, les meurtriers adeptes thugs de l'effrayante Kali. Tous ces ingrédients font partie d'un voyage dans le « Raj ». Le grand jeu des services secrets élargit ce spectre de la conception de l'Inde et le projette dans une autre dimension glacée et fatale. Là où, sous couvert de recherches archéologiques, des nucléides radioactifs sont promus en secret pour pouvoir fabriquer entre les deux guerres déjà une « machine de destruction du monde » (le terme de « bombe atomique » n'était pas encore inventé), Rudyard Kipling rencontre James Bond. Chaque groupe d'aventuriers devra décider tôt ou tard s'il veut soutenir le défenseur patriotique d'un projet national de « boule de feu » par ses contacts avec les services secrets en Inde, ou s'il préfère contribuer à épargner le monde, tout du moins pour les années 1920, de la fumée atomique de la mort. Ce serait un combat honorable, qui ne prend cependant jamais fin et qui ne peut pas être remporté. Ou bien, comme l'a dit Rudyard Kipling dans *Kim* : « Quand tous sont morts, le grand jeu est terminé. Pas avant. » ■

« La géologie moderne définit la radioactivité comme la désintégration de certains éléments lourds sans modification de la vitesse au cours des siècles, pendant lesquels les minéraux radioactifs sont déposés dans les roches où nous les trouvons aujourd'hui. La science pré-védique enseigne que cela ne fonctionne pas ainsi. La radioactivité arriva sur Terre pour la première fois il y a environ neuf millions d'années. Auparavant, il n'y en avait pas car la planète Terre, sa flore et sa faune se compressaient jusqu'à atteindre son état le plus compact […]. Depuis lors, cette planète et ses formes de vie se désintègrent lentement et se dématérialisent, en commençant par les éléments lourds. Ce processus de dématérialisation entraîne le rayonnement ou radioactivité. Tout cela ne débuta que neuf millions d'années avant J.-C. Le prochain prix Nobel sera peut-être attribué au scientifique téméraire qui prouvera que le rapport et la vitesse de dématérialisation des éléments qui conduisent à la radioactivité n'ont pas toujours existé. La radioactivité augmente et nous serons bientôt des dieux rayonnants […]. Lorsque nous marcherons, nous flotterons, et de la lumière s'écoulera de nos yeux. »

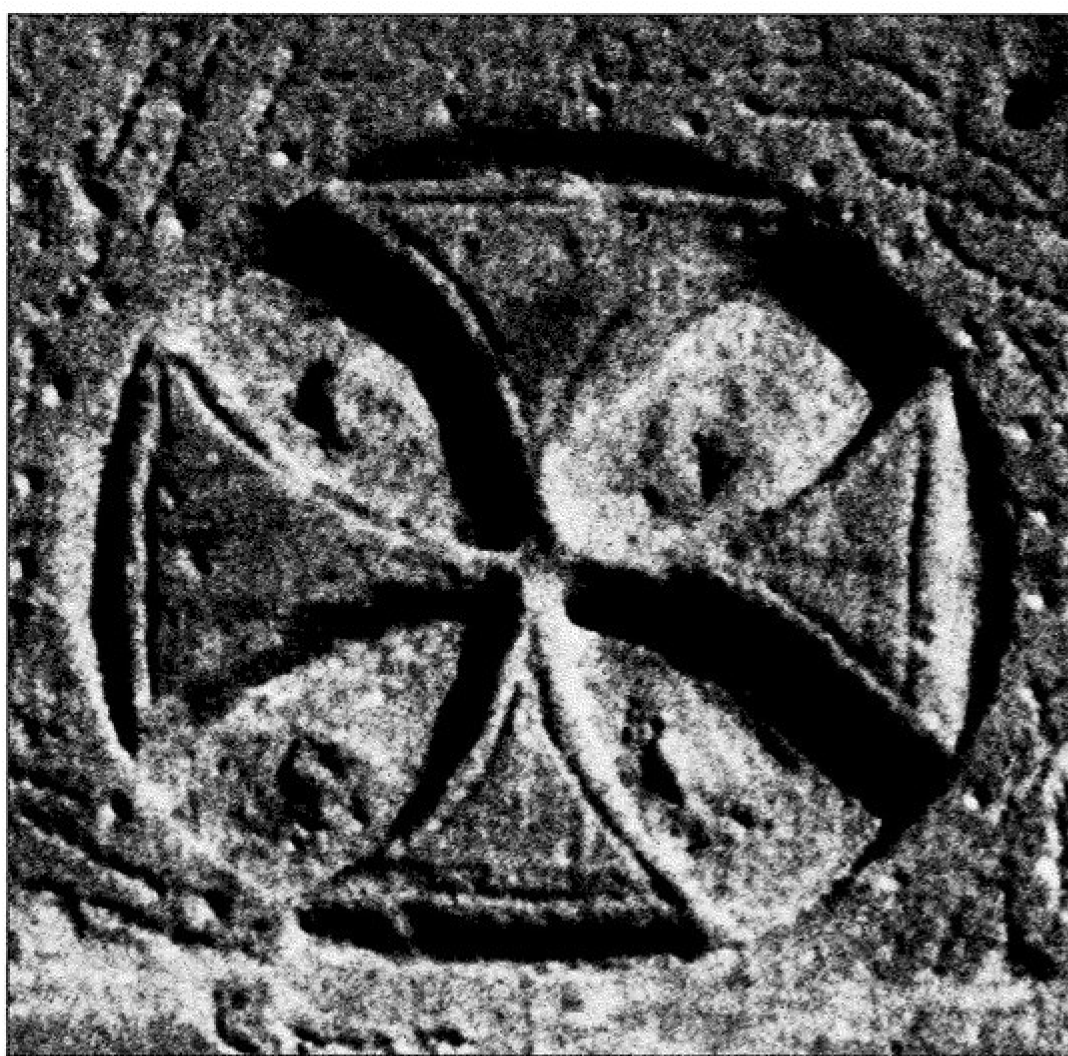
Christian Anders.net

Poignard empoisonné et croix des templiers

La conspiration des assassins et des templiers

« Le combat entre les peuples d'orient et d'occident est presque aussi vieux que l'histoire humaine et les croisades se sont déroulées dans ce contexte. »

Bernhard Kugler, *Histoire des croisades*, Berlin, 1880 (titre original : *Geschichte der Kreuzzüge*)



« Combien de temps le combat, au départ religieux puis de plus en plus politique et social, entre les adeptes des deux religions du monde de l'ouest durera-t-il et comment finira-t-il, qui peut le savoir ? »

Otto Henne am Rhyn, *Les croisades et la culture de leur temps*, Leipzig, 1884 (titre original : *Die Kreuzzüge und die Kultur ihrer Zeit*)

Du XIe au XIIIe siècle, le Moyen-Orient fut embrasé. C'était le temps des croisades qui virent s'affronter les mondes chrétiens et musulmans pour s'approprier la « Terre Sainte ». À cette époque, l'Europe était devenue un monde de brutes et s'enfonçait dans son propre gâchis alors que le monde musulman était à son apogée. D'un point de vue technologique comme éthique, les sultans et les imams du Proche Orient étaient bien plus avancés que les rois et les papes rustres d'Occident. Cependant, ils étaient divisés, alors que l'Église catholique réussissait à rassembler les maisons royales européennes sous un prétexte religieux.

Les guerres pour s'approprier Jérusalem étaient des guerres de la foi, cependant menées avec des hommes et des armes. Il s'agissait de la conquête de villes et de forteresses. Le chaos ainsi créé favorisa la formation de diverses organisations qui s'arrogèrent des régions bientôt autonomes et exercèrent une énorme influence sur le développement des croisades, et ainsi sur l'histoire.

Il est prouvé que les deux organisations les plus célèbres de cette époque n'ont pas toujours travaillé l'une contre l'autre, bien qu'elles appartinssent à des camps ennemis, mais qu'elles étaient attelées à la même tâche. Il est bien entendu question ici des Templiers et des Assassins qui, depuis leurs centres de décision, à certains égards, représentaient un troisième pouvoir au sein des croisades, et mirent en jeu en secret une troisième et une quatrième religion. Les Assassins des « Haschischin » (ou consommateurs de haschisch) découvrirent le lavage de cerveau et les attentats suicides comme arme politique, et les chevaliers sous la bannière des Templiers furent les premières troupes mercenaires, qui non seulement se finançaient seules, mais qui réussirent le passage du monde du champ de bataille au monde nouveau de la haute finance. Personne ne peut dire aujourd'hui à quel moment ils trahirent leur idéologie originelle et commencèrent, parfois séparément mais aussi ensemble, à vénérer d'autres dieux. Le lien entre les assassinats commandés et les intérêts financiers est un concept qui régna de tous temps. De nos jours, cela fut redécouvert, notamment par la multinationale *New World Industries NWI*, et utilisé depuis lors avec toujours autant de succès.

Les Assassins

Les Assassins débutèrent tout d'abord sous la direction de Hasan-i Sabbâh comme un groupe indépendant, fondé vers 1090 dans la forteresse de montagne d'Alamut, actuellement en Iran. L'objectif officiel de Sabbâh était de rétablir l'ordre islamique qui, selon les chiites radicaux, avait dévié en raison de la domination des Seldjoukides d'origine turque. De cette manière, la société secrète pouvait justifier au cours de son existence de nombreux assassinats et attaques. Certains indices sont cependant contradictoires avec leur proclamation officielle de l'application conservatrice du Coran. Ce qui fut transmis par Marco Polo à travers les épais murs d'Alamut est tout à fait contraire à la représentation d'un groupe abstinent de moines altruistes et pauvres au service d'Allah. Marco Polo décrit en effet une secte douteuse avec des fêtes orgiaques, au cours desquelles on consommait des drogues et on frayait copieusement avec des femmes. Le mot « Assassin » ne provient certainement


Un Assassin déguisé commet un meurtre sous contrat, ancienne illustration

« Au nom d'Allah, voici les salutations de Hasan-i Sabbâh ! »

Expression des Assassins pendant qu'ils tuaient leurs victimes. Source : Ibn al-Athir, chroniqueur musulman du XIIe siècle

pas sans raison du Haschischin, et celui-ci même de haschisch.
En raison de son éloignement dans les montagnes au nord de Téhéran, Alamut offrait non seulement une sécurité suffisante contre les adversaires de la société secrète, mais inspira également certaines légendes. En effet, ce qui se passait réellement à l'intérieur des murs de cette forteresse est resté à jamais aussi secret qu'étrange. Il est cependant attesté que Sabbâh attirait de jeunes hommes perses des environs pour en faire ses fédayins (« s'offrir en sacrifice »). D'après la légende, Sabbâh invitait les jeunes hommes dans un jardin paradisiaque secret à l'intérieur d'Alamut où il administrait du haschisch et faisait venir des jeunes filles pour leur montrer les joies du paradis, jusqu'à ce qu'ils soient prêts à lui offrir une obéissance aveugle. Entraînés à Alamut avec une dureté sans merci pour devenir des Assassins, les fédayins en sortaient ensuite pour exécuter les meurtres que leur maître leur avait ordonnés. Marco Polo rapporta qu'il n'était pas habituel pour un fedayin de s'enfuir une fois le travail effectué ; ils se rendaient aux ennemis pour être tués. Ainsi, ils pouvaient retourner en tant que martyre au paradis que Sabbâh leur avait fait entrevoir auparavant, lors des rêves enfumés dans son jardin secret.
Le chef des Assassins avait-il montré à ses fédayins une voie vers les Contrées du Rêve ? Cela rappelle fortement les descriptions de Kuranes, qui fit l'expérience des drogues lors de sa recherche de la Celephaïs paradisiaque et qui finit par mourir pour devenir roi dans les Contrées du Rêve.

Les Assassins étaient en fait des adeptes de Nyarlathotep. Sabbâh possédait des contacts étroits avec le prêtre au masque de soie jaune de l'une des régions d'Asie les plus secrètes et les mieux cachées de la vue de l'Occident. En tant que rêveur expérimenté, Sabbâh avait été initié par son mentor aux arts sombres. Sabbâh dormait et rêvait beaucoup car c'est ce qui lui procurait son pouvoir. Selon la légende, il ne quitta Alamut que deux fois pendant sa vie, et ce pour méditer sur le toit.

Rachid al-Din Sinan, chroniqueur, l'affirme également, bien qu'il soit né après la mort de Sabbâh. Il joua à son tour un rôle tout aussi important que Sabbâh parmi les Assassins. Il prit le commandement des Assassins syriens et fut, à partir de 1164, le souverain téméraire de la forteresse de Masyaf. Sous sa direction, la confrérie noire s'établit, fondée en ancienne Égypte par Nitocris, pharaon de mauvaise réputation. Celle-ci domine probablement encore aujourd'hui sous le bien vivant *spiritus rector* en tant que sous-groupe des Assassins. La confrérie noire est aujourd'hui en étroit lien avec le groupe *NWI*.

Rachid al-Din s'attribua le titre de Sheikh al-Jabal, ce qui signifie peu ou prou « le Vieux de la Montagne ». Il fut bientôt si puissant qu'un combat non officiel pour le pouvoir entre Alamut et Masyaf s'ensuivit. Les Assassins perses d'Alamut tentèrent deux fois de tuer le Vieux de la Montagne, en vain. Le mystérieux intrigant eut tôt fait d'asseoir son influence en Syrie et déclara Masyaf comme une zone indépendante des Assassins d'Alamut. Plus tard, il aida à la destruction d'Alamut par les


Le Vieux de la Montagne

« Avec le temps, il ne put plus supporter les mornes intervalles du jour, et se mit à acheter des drogues pour augmenter ses périodes de sommeil. Le hachisch l'aida beaucoup et l'envoya une fois dans une partie de l'espace où la forme n'existe pas. Un gaz de couleur violette lui dit que cette partie de l'espace se situait par-delà l'infini. »

H. P. Lovecraft, *Celephaïs*, traduit par Paule Pérez (titre original : *Celephaïs*)



troupes mongoles sous un Khan du nom de Hulagu, et obtint un pouvoir illimité pour étudier le mythe. Après le déclin officiel des Assassins au XIIIe siècle, le Vieux de la Montagne disparut, mais il dirigerait aujourd'hui la confrérie noire depuis ses planques dans diverses forteresses de montagnes au Proche Orient et au Caire. Grâce à sa capacité de transformer son visage, il a changé plusieurs fois d'identité au cours des siècles. Personne ne peut être sûr actuellement, quel terroriste connu (ou même politique) est en réalité l'ancien souverain de Masyaf, et quelles ficelles aux implications internationales sont tirées par les successeurs modernes des Assassins, comme par exemple le groupe *NWI* et ses sbires.

L'Ordre des Templiers

« L'Ordre des Templiers est pur, sans défauts et l'a toujours été, quoi que l'on puisse dire. Ceux qui affirment le contraire parlent comme des incroyants et des hérétiques. Ils instillent la croyance des infidèles comme de la mauvaise herbe. »

Réponse des Templiers à la liste d'accusations de l'Inquisition, 1er avril 1310

À peu près au moment où les Assassins virent le jour, un ordre aux racines européennes naquit en Terre Sainte : les Templiers. Ils tiennent leurs origines de la fin de la première croisade de 1099, au moment de la conquête de Jérusalem par les Chrétiens. Cela fut certes un triomphe, mais les pèlerins et les aventuriers d'Europe furent attirés comme des insectes par la lumière, ce qui concourra à la situation désastreuse de la sécurité dans cette région. Il sembla alors tout à fait justifié au patriarche de la ville de l'époque, Baudouin II, qu'Hugues de Payns, qui avait rassemblé huit chevaliers français, propose de fonder un ordre qui se soucierait officiellement du bien des pèlerins.

Des procédures secrètes sont certainement la raison pour laquelle le pape Innocent II plaça en 1139 l'ordre sous la coupe directe de la papauté et les rendit ainsi intouchables par les souverains occidentaux. Tout cela, alors que les Templiers avaient brisé un tabou chrétien, à savoir allier la chevalerie et le clergé, un délit qui allait pour beaucoup à l'encontre de l'ordre régnant.

Les Templiers gagnèrent, outre un pouvoir militaire, un grand pouvoir économique qui recherchait son semblable. Ils construisirent des places fortes dans toute l'Europe, dans lesquelles ils conservaient de l'argent, et inventèrent les transactions financières au moyen de reconnaissances de dettes. Ils étaient considérés comme des mains sûres, des inspecteurs des impôts de l'époque, et, malgré l'interdiction papale des intérêts, comme prêteurs. Ainsi, le temple amassa une fortune colossale (qui inspira ensuite la légende du « trésor des Templiers ») et obtint une grande influence sur la politique. Puisqu'il était constitué pour moitié de chevaliers, l'Ordre était une armée pour la reconquête et la défense de Jérusalem, et jouait le rôle d'administration diplomatique et politique. Les « Pauvres Chevaliers du Christ et du Temple de Salomon » devinrent en quelques décennies l'organisation la plus riche et la plus puissante d'Europe après le Vatican ! Leur pouvoir n'était pas seulement politique et économique : Hugues de Payns, le fondateur de l'Ordre, avait trouvé, lors d'un long séjour en 1099, sur, et surtout sous le Mont du Temple de Jérusalem, l'écrit original de *Kitab Al-Azif*. Avec l'aide du plus célèbre ouvrage du mythe, il prit contact avec Shub-Niggurath, qui devait être la divinité centrale de l'Ordre, connue plus tard sous le nom de Baphomet.

À la même période que les Templiers, les Assassins agissaient à leur guise en Palestine et dans le nord de la Syrie. La question de savoir si les deux organisations sont entrées en contact est inutile. Les Assassins tuaient également pour l'argent et les Templiers en avaient suffisamment. Les Templiers, qui eurent bientôt la réputation d'être décadents et homosexuels et de se livrer à des orgies sodomites, rencontrèrent les Assassins de Masyaf pour des rassemblements pervers. Les Templiers apprirent des Assassins les méthodes de lavage de cerveau avec lesquelles ils pouvaient pousser leurs jeunes à soutenir les sombres machinations de l'Ordre. C'est tout du moins la version de l'histoire qui est racontée par la suite.

Le déclin spectaculaire et entouré de légendes des Templiers s'est consumé au cours de l'histoire. Ses protagonistes occidentaux et ecclésiastiques sont la plupart du temps représentés comme des intrigants et des meurtriers cupides. Mais que savent les écrits modernes des dangers du mythe ou de son combat sans merci ? Le roi français Philippe IV, portant le surnom de « le Bel », n'avait que dix-huit ans et était déjà l'un des hommes d'Etat de son temps les plus malins, avides de pouvoir et pieux. Avec

son conseiller et ami le chancelier Guillaume de Nogaret, dont le grand-père avait jadis été livré par les Templiers à l'Inquisition, il réussit à emprisonner le pape de l'époque, Boniface VIII. Après d'intenses luttes de pouvoir, il le remplaça par Bertrand de Got, le nouveau pape Clément V, qui devint à jamais redevable à Philippe et à de Nogaret.
Ce changement de pouvoir au Vatican ne resta pas sans conséquences : de nombreux cardinaux furent remerciés pour mettre à leur place, en majorité, des Français. Philippe voulait devenir le maître des autorités terrestres et ecclésiastiques, parce qu'il savait également dans quelles machinations étaient embringués l'Église et le Temple. Philippe avait jadis été témoin par hasard des festivités perverses perpétrées dans les forteresses de l'Ordre lorsqu'il avait demandé l'asile chez les Templiers au cours de sa fuite face à un peuple en colère. Le pieux roi voulait par conséquent nettoyer ce Vatican haï. Après la mort de Boniface VIII, le roi français entreprit un procès contre l'ancien pape, et l'Ordre des Templiers dans le collimateur des nouveaux puissants. Puisque de Nogaret avait encore des comptes à régler avec les Templiers, les recherches ont dû être très soigneuses et minutieuses.
Philippe, de Nogaret et Clément s'associèrent pour arrêter les Templiers. Ainsi, Clément créa l'Ordre de l'épée de Hiéronymus le saint, une bande d'espions qui devaient s'infiltrer parmi les Templiers et espionner tous leurs faits et gestes ; celui-ci existe aujourd'hui encore. Clément, pour des raisons tactiques, déplaça le siège de son autorité à Avignon. De Nogaret et Philippe se préparaient pendant ce temps à l'un des plus gros coups de l'histoire européenne contre les cultistes. Son ampleur est telle qu'elle ne peut être comparée qu'à la razzia d'Innsmouth plus de six cents ans plus tard.
En 1307, au cours d'une opération secrète, cinq cent cinquante membres de l'Ordre furent emprisonnés en France un vendredi treize (origine, d'après la légende, du fait que ce jour porte malheur) et déportés à Paris. Apparemment, les Templiers avaient été avertis car certains d'entre eux purent fuir. Leur grand maître d'alors, Jacques de Molay, entreprit de brûler en toute hâte les livres et documents que conservait l'Ordre. Il est étrange que les Templiers emprisonnés n'aient offert aucune résistance alors qu'ils ne répondaient qu'au pape et formaient le plus grand pouvoir militaire du pays. De Molay les avait-il apaisés et assurés, dans une circulaire secrète et jamais publiée, que l'action serait sans suite ?
Aucun inquisiteur ecclésiastique n'était présent lorsque Guillaume de Nogaret, qui possédait des compétences juridiques, ouvrit personnellement le procès à Paris et accusa les Templiers de renier le Christ et de vénérer une figure divine magique, Baphomet, un démon païen et en vérité un avatar de Shub-Niggurath. Le procès, qui déclencha une grande attention ainsi qu'une forte controverse chez les puissants liés aux Templiers, ainsi que de façon ironique chez Clément V, ne dura pas moins de sept ans, pendant lesquels de nombreux Templiers furent torturés.

Le 22 mars 1312, l'Ordre de Clément V fut dissout et tous les jugements furent exécutés jusqu'en 1314. Étonnamment, peu de peines de mort furent prononcées. En effet, de nombreux Templiers inculpés ressortirent libres, et cela bien que les inquisiteurs impitoyables, de Nogaret et Philippe, aient réintroduits la torture comme moyen de justice. Hésitaient-ils à envoyer leurs ennemis sur le bûcher ? De Molay avait-il eu raison de prédire que tout irait bien ? De quoi avaient peur les inquisiteurs en fin de compte ?
Jacques de Molay et certains hauts placés de l'ordre furent cependant condamnés à mourir sur le bûcher. De Molay fut brûlé vif sur la place du marché de Paris et aurait peu avant sa mort lancé une malédiction contre Philippe et Clément. Philippe mourut en effet en novembre de cette même année dans des circonstances mystérieuses lors d'un accident de chasse. Clément V mourut lui aussi en 1314, des suites d'une maladie encore non identifiée aujourd'hui. En réalité, ils furent tous deux victimes d'empoisonnements sournois, organisés et exécutés par des Templiers étrangers ou leurs frères d'armes, les Assassins...
Les biens colossaux des Templiers furent donnés en partie aux chevaliers de Saint-Jean, autrefois un ordre semblable à celui des Templiers, mais sans influence chevaleresque. La majeure partie fut cependant prise par la couronne française pour couvrir les frais juridiques et des témoins oculaires, un montant tout sauf raisonnable.

« Vous avez, cher fils, pendant notre absence, nous le disons avec douleur, posé la main sur les personnes et les biens du Temple. Vous êtes allé jusqu'à les jeter en prison et, ce qui accroît notre douleur, vous ne les avez pas encore libérés. »

Lettre du pape Clément V au roi Philippe IV, 27 octobre 1307

Templier sur le bûcher, illustration flamande, XV[e] siècle



« Qu'obtient-on lorsque l'on mélange un fanatique religieux avec un tueur sanguinaire ? Soit un Templier soit un Assassin, en fonction de sa croyance chrétienne ou musulmane.[...] Les Templiers et les Assassins étaient l'incarnation d'un chemin douteux, qui conduisait par la manipulation et la perversion de l'effort spirituel à une fin honteuse pour ses adeptes. [...] Ces cultes entraînèrent la mort de nombreux innocents qui ne voulaient pas se plier aux idéologies perverties et aux convictions religieuses. »

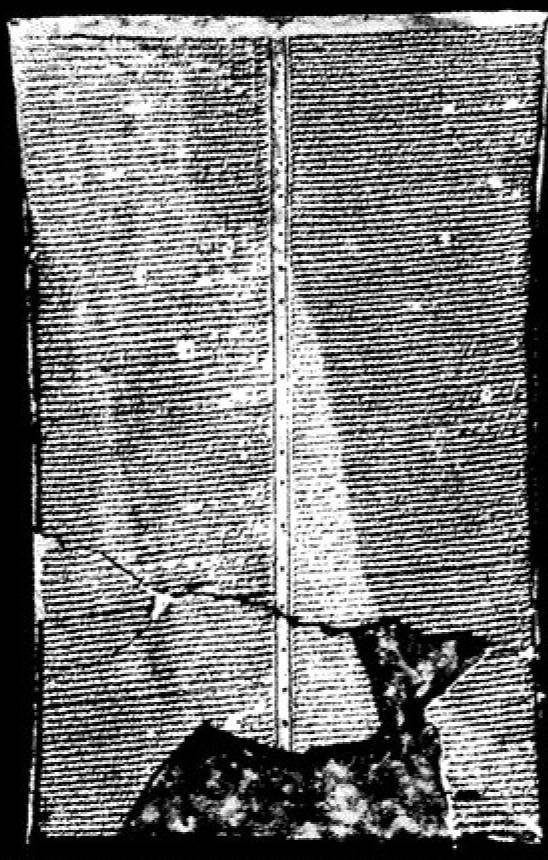
Uri Dowbenko, *Illuminati Terrorists and the Cults of Death*, 2002 (Terroristes Illuminati et les cultes de la mort)

Cependant, certains des trésors qui auraient été flibustés par les Templiers au cours du temps restèrent introuvables et entrèrent dans la légende du trésor des Templiers. De Molay avait-il mis en sécurité à temps ses objets occultes avant son arrestation ?
Une piste des Templiers mène en Écosse. Cela ne put certes jamais être totalement prouvé, mais il semblerait qu'un groupe important de chevaliers ait échappé à l'Inquisition en fuyant avec sa flotte, tout d'abord vers l'Irlande, puis vers l'Écosse. Dans le récit *Charta transmissionis des Larmenius,* vraisemblablement falsifié, daté de 1324 et publié seulement au XIX[e] siècle, de Molay est cité. Il aurait dit peu avant sa mort : « Je voudrais terminer en disant et en ordonnant que les déserteurs de l'Ordre des Templiers écossais soient bannis. » Cela semble confirmer la fuite vers l'Écosse et montre ainsi le chemin que doivent suivre tous ceux qui veulent pister les Templiers jusqu'au bout.
La loge des Francs-Maçons y serait née au cours de l'histoire, de laquelle fit scission à la fin du XVIII[e] siècle la secte des Illuminatis à Ingolstadt, sous la direction d'Adam Weishaupt. Il semble presque superficiel de mentionner qu'une ancienne commanderie des Templiers se trouve près d'Ingolstadt...

Culte de la mort

Tout cela offre un point de départ à une campagne sur les traces des Templiers et du Vieux de la Montagne, qui conduit ensuite les personnages au Proche-Orient, où ils découvriront petit à petit que l'ordre des Templiers existe encore aujourd'hui et est interconnecté avec la secte des Assassins. La motivation et le fil rouge de toute cette campagne sont constitués par la tablette de la mort d'Alamut, un artéfact en partie détruit mais d'une grande puissance. Au cours de la campagne, les aventuriers trouveront encore et toujours des éclats de cette tablette sur les victimes des Assassins du passé et du futur (!), et il est possible qu'ils en fassent également partie ! Pourchassés par les Assassins du Proche-Orient et les agents des Templiers, ils seront traqués d'un site de l'Ordre à l'autre.
La société secrète des Assassins s'est renforcée dans les temps modernes grâce à *NWI.* Néanmoins, en 1928 déjà, en réponse à la révolution turque et à la dissolution qui s'ensuivit de l'ordre islamique, les « Frères musulmans » d'Hassan Al-Banna furent fondés en Égypte. Ils sont considérés comme le premier groupe radical des temps modernes, avec des tendances terroristes. Et ils ne restèrent pas isolés : depuis lors, tous les terroristes du Proche et du Moyen-Orient opèrent plus ou moins directement sur le modèle d'Hassan Al Sabbâh, le Vieux de la Montagne, et ses Assassins. Les motivations des morts en martyr et de l'accès au paradis furent inventées comme moyen militaire par le fondateur de la société secrète, tout comme la terreur exercée sur les civils. Même pendant la période Victorienne, un Gardien peut mettre en scène des attentats infâmes dans la tradition des Assassins sans que cela pose problème. En effet, on s'en souvient, le Vieux de la Montagne vit toujours et cet homme patient a seulement perdu temporairement son immense influence. Il a cependant toujours eu sous son contrôle certains riches sultans et hommes de main.
Les Templiers étaient et sont toujours actifs, et représentent une loge secrète en politique et dans l'économie, que ce soit sous la forme des Francs-Maçons, des Illuminatis ou des Templiers, bien que derniers puissent être comparés à des cultistes classiques. À présent, il existe de plus une relation directe avec *NWI,*

La tablette de la mort d'Alamut



La tablette de l'honneur d'Alamut, désignée par la suite sous le nom de tablette de la mort, aurait été une grande plaque en pierre sur laquelle étaient gravés les noms non seulement des victimes des Assassins, mais également de leurs exécutants. Elle servait de mémoire aux héros qui avaient accompli avec succès un contrat dans leur combat pour la société secrète. Le Mongol Hulagu Kahn, qui put jadis réduire en cendres Alamut, prit possession de ce puissant artéfact, le brisa au moyen d'un procédé complexe, et le priva ainsi de son pouvoir. Selon d'anciens écrits, il existe un rituel qui permet de reconstituer la tablette si tous les morceaux (considérés comme indestructibles) sont rassemblés.
Dans cette campagne, la tablette joue le rôle d'un puissant artéfact. Elle fut créée par Hassan Al Sabbâh à Alamut et dotée d'une magie puissante à l'aide du prêtre au masque de soie jaune. Les noms de la victime et de son Assassin étaient gravés dessus au cours d'un rituel d'envergure, tout au fond des cavernes de la forteresse imprenable. Une partie du rituel consistait à sceller un accord avec le sang du fédayin qui offrait sa vie.
En retour, la mort de la victime était inévitable. Cela signifie pour le jeu que toute victime dont le nom est gravé sur la tablette mourra, et ce de manière non naturelle.
La destruction de la tablette par Hulagu Kahn était nécessaire pour le prince mongol, car Hassan Al Sabbâh avait gravé, entre autres, le nom de ce dernier. Cependant, il n'est pas le seul à y être présent ; selon les envies du Gardien, les noms de personnalités importantes de l'histoire peuvent s'y trouver, même ceux qui ont vécu bien après l'apogée des Assassins d'Alamut, voire qui vivent aujourd'hui. Grâce à la consommation de drogues exotiques interdites, Sabbâh était en mesure de voir le futur et planifiait ses meurtres longtemps à l'avance. Le vrai nom du Vieux de la montagne y est également écrit, ce qui explique que les Assassins veuillent rassembler tous ses morceaux.
Le pouvoir de la tablette de la mort deviendrait une arme dévastatrice si elle tombait entre de mauvaises mains, de sorte qu'un Gardien pourrait non seulement envoyer les Templiers et les Assassins dans cette quête, mais aussi les services secrets et d'autres groupes d'aventuriers. De plus, les personnages seront en pleine ligne de mire s'ils parviennent à entrer en possession ne serait-ce que d'un seul éclat.

par le biais des Assassins ainsi que des Templiers. Bien que la divinité centrale de *NWI* soit Nyarlathotep (tout comme pour les Assassins), cela n'a jamais empêché les opportunistes de collaborer avec les ennemis de leurs ennemis, si ceux-ci comptent parmi les riches et les puissants. Le Gardien a ici la possibilité de faire travailler les diverses parties occultes les unes contre les autres, et en fonction de l'époque, avec les personnages.

La campagne commence en Europe, à Londres pour être plus précis, bien que ce lieu puisse être remplacé par d'autres endroits adaptés en Europe ou aux États-Unis. Les investigateurs découvrent des indices des activités de l'Ordre des Templiers, dont la trace mène au Mont du Temple à Jérusalem. Le voyage continue jusqu'à la forteresse d'Alamut et de Masyaf, où ils en apprennent plus sur la tablette de la mort des Assassins. Pourchassés par ceux-ci, ils atteignent Acre, un ancien siège des Templiers, et de là partent éventuellement vers l'Écosse.



La Station Holborn

Station Holborn
La chasse commence

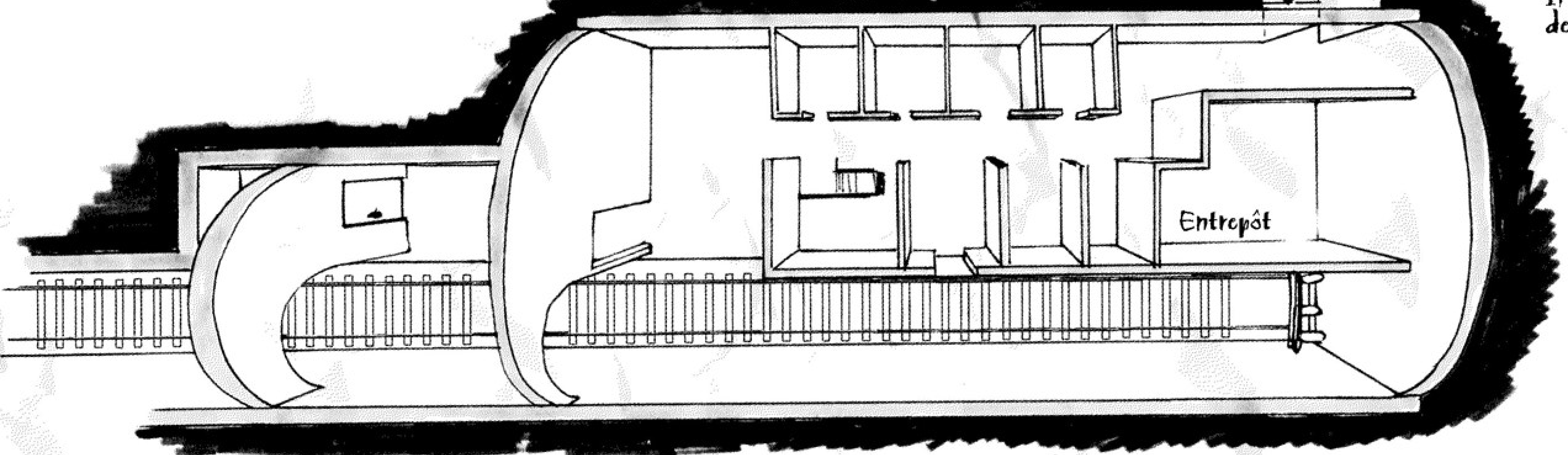
- **Lieu** : Londres.
- **Pays** : Angleterre.
- **Coordonnées** : 51° 31' 15" de latitude nord, 0° 6' 36" de longitude ouest.
- **Itinéraire** : Depuis le Musée de Londres par City Road, à droite dans Cheapside, puis tout droit sur le Holborn Viaduct. À environ un kilomètre du musée.
- **Type de lieu** : Anciennes ruines des Templiers au-dessus d'une station de métro.

Pour mettre en contact les personnages avec l'une ou les deux sociétés secrètes, la campagne ne doit pas commencer au Proche-Orient. D'anciennes forteresses des Templiers se trouvent par exemple en plein Berlin ; le quartier Tempelhof (cour du temple) ne porte pas ce nom sans raison. Il existe d'autres villes avec des échos des commanderies du Temple en Allemagne, comme Augsbourg, Ingolstadt, Trier ou encore Cologne.

À l'intérieur de la ville de Londres, on trouve également des ruines des Templiers : la station de métro Holborn fut creusée en 1899 sous les fondations de l'ancien siège principal des Templiers en Angleterre, portant également le nom d'Holborn. En raison de la circulation, elle possédait au début plus de six quais. Cependant, le sixième fut bientôt fermé et muré, prétendument en raison de son utilisation limitée. Les investigateurs noteront naturellement aussitôt la contradiction. Il ne faut pas beaucoup d'imagination au Gardien pour se représenter ce qui fut mis à jour lors des travaux et à nouveau enseveli. Une série de disparitions dans la station d'Holborn ou l'ouverture en force des scellés du quai par des inconnus sont deux entrées en matière possibles parmi tant d'autres, pouvant débuter à Londres et conduire ensuite au Proche-Orient. Les disparus peuvent avoir été enlevés par une créature du mythe. Les intrus inconnus du quai numéro six pourraient avoir été à la recherche d'un morceau de la tablette de la mort mis à l'abri par les Templiers en Terre Sainte et caché à Holborn. Pour motiver encore plus des personnages qui auraient du mal à se décider, une partie de l'original de *Kitab Al-Azif* peut-être déposé ici, « sauvée » par les Templiers en Terre Sainte. Le mystère d'Holborn conduit inéluctablement dans le pays de l'écrit sacré et dans le cercle sombre des chevaliers des Templiers entourés de légendes.

Les recherches sont inévitables ! À Londres, les investigateurs sont rapidement confrontés à l'Ordre des Templiers lorsqu'ils découvrent qu'Holborn était leur commanderie dans la capitale britannique, et que les frères de l'Ordre étaient peut-être en relation avec le mythe. À la recherche d'autres indices et connaisseurs de l'archéologie de la Terre Sainte, ils rencontrent alors les comtes de Morley, dont Montagu Brownlow Parker (1878-1962) fait partie, et qui pénétra sous la mosquée Al-Aqsa dans le Mont du Temple de Jérusalem pour rechercher dans les vestiges du temple de Salomon l'arche sainte légendaire. Si le scénario se déroule à la fin de l'ère Victorienne, les personnages peuvent rencontrer un Montagu encore jeune qui leur ferait part d'un plan tordu auquel ils pourraient participer ; dans les années 1920, il ne resterait plus que le contact avec un aventurier raté (et un excentrique à succès). Une autre source d'information londonienne concernant le mystère de la fondation des Templiers serait Sir Charles Warren (1840-1927), chef de la Metropolitan Police entre 1885 et 1889, et plus connu dans le cadre des meurtres commis pas Jack l'éventreur (1888). Warren qui, en tant qu'officier colonial et chercheur, découvrit au XIX[e] siècle déjà les catacombes sous le Mont du Temple, pourrait se révéler être un contact utile en Angleterre. Après sa « carrière dans la police », il servit encore en tant qu'officier et ne prit sa retraite qu'en 1908. Dans ses

Holborn Station



jeunes années, il a entre autres participé au sauvetage de la stèle de Mesha, un ancien fragment aux inscriptions mystérieuses qui fut la base de nombreuses contrefaçons et dont une copie est présentée au Musée de Londres. Le Gardien peut décider de faire apparaître des parties disparues ce celle-ci ou d'autres stèles à Jérusalem, qui contiennent des détails délicats. Dans les temps modernes, les personnages prennent connaissance lors de leurs recherches de l'existence des deux archéologues de l'extrême.

Les investigateurs qui n'associent les « éclatas » trouvés sous la station Holborn qu'avec les Templiers vont certainement débarquer à Jérusalem pour rechercher les restes de ce Temple, qui donna à l'Ordre son nom et, d'après les légendes, ses connaissances secrètes. Les personnages qui très tôt dans leurs aventures ont fait le lien entre les Templiers et les Assassins pourraient se mettre directement en route vers Alamut, la place forte des « mangeurs de haschisch ».

Sous le Mont du Temple

- **Lieu :** Jérusalem.
- **Pays :** Israël/Palestine.
- **Coordonnées :** 31° 46' 41" de latitude nord, 35° 14' 6" de longitude est.
- **Itinéraire :** Mont du Temple près du dôme du Rocher et du mur des lamentations.
- **Type de lieu :** Canaux de sang souterrains dans le mont Moriah.

Baudouin II avait, en 1099, mis à la disposition de l'Ordre des Templiers tout juste fondé la mosquée Al-Aqsa, sa propre propriété. Elle était construite sur le Mont du Temple, là où jadis s'était trouvé le temple de Salomon, connu pour sa magie grise et auteur de *Deo gratia*. Le nom de « Pauvres chevaliers du Christ du temple de Salomon » en découle donc, qui, abrégé, devint « Templiers ». D'après des ésotériques modernes, ils auraient également obtenu des connaissances qui ne provenaient pas de ce monde.

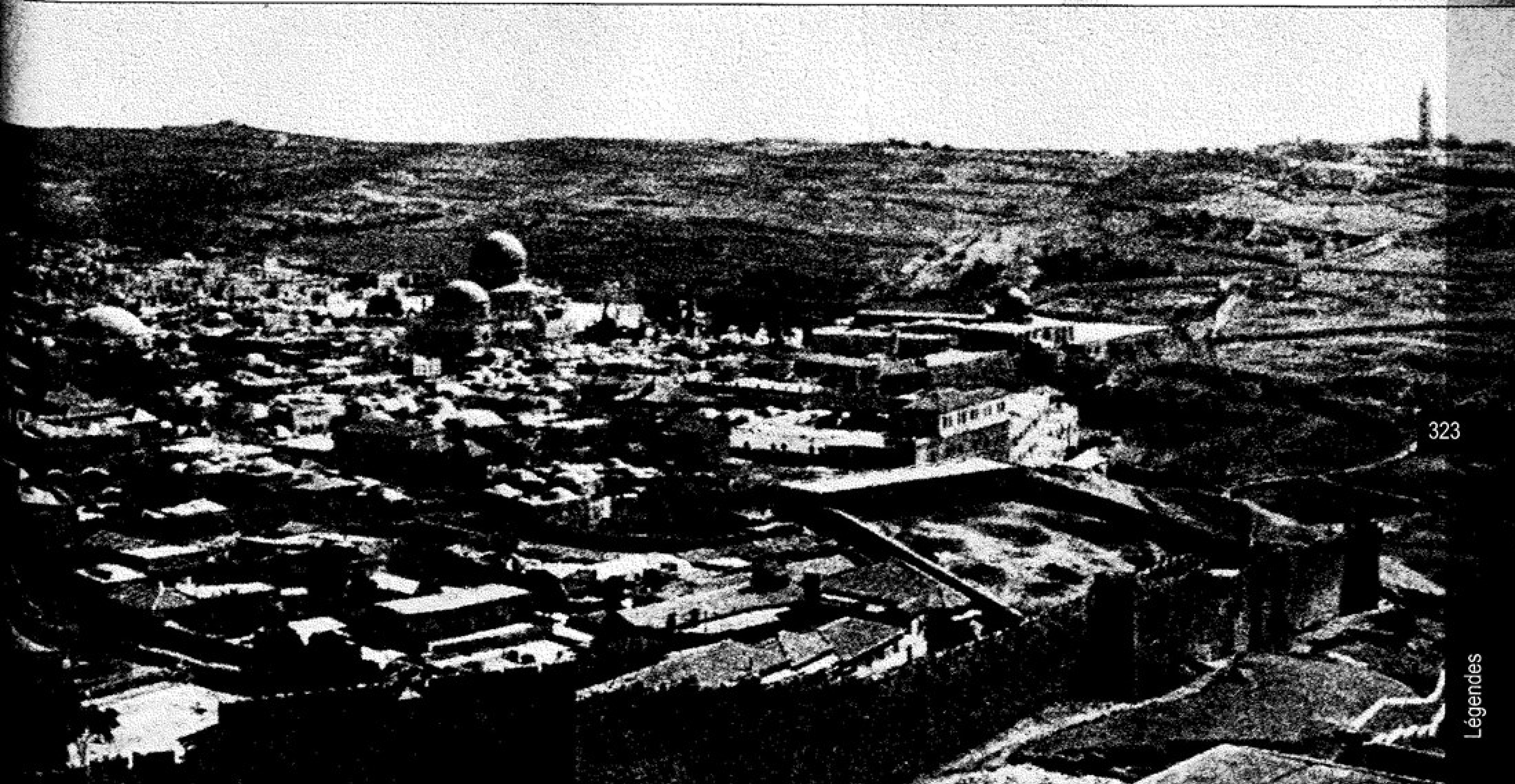
De nombreuses rumeurs circulent sur le séjour des Templiers sur le Mont du Temple (sacré pour trois religions du monde). En effet, on découvrit déjà du temps des croisés que le Mont abrite de nombreuses catacombes du temps de David, en partie effondrées ou immergées. On suppose aujourd'hui que l'on pourrait y trouver d'innombrables chambres dans lesquelles les grands prêtres juifs auraient jadis caché les trésors du temple sacré, lorsque Nabuchodonosor conquit Jérusalem. La légendaire arche sainte fait partie de ces trésors supposés. Dans des temps archaïques, il y avait tant de victimes sacrificielles que le Mont du Temple disposait d'un système d'écoulement pour évacuer les quantités importantes de sang. Ces canaux menaient dans les canalisations, les catacombes mystérieuses.

Le temple de Salomon, détruit par les troupes romaines, fut recouvert par de nombreuses autres constructions ultérieures : la mosquée Al-Aqsa était par exemple à l'origine une basilique chrétienne, jusqu'à ce qu'on lui ajoute une coupole au début du VIIIe siècle et qu'elle soit transformée ainsi en mosquée. Après la victoire des Arabes sur les derniers croisés, la construction fut de nouveau l'un des sites les plus sacrés de l'islam.

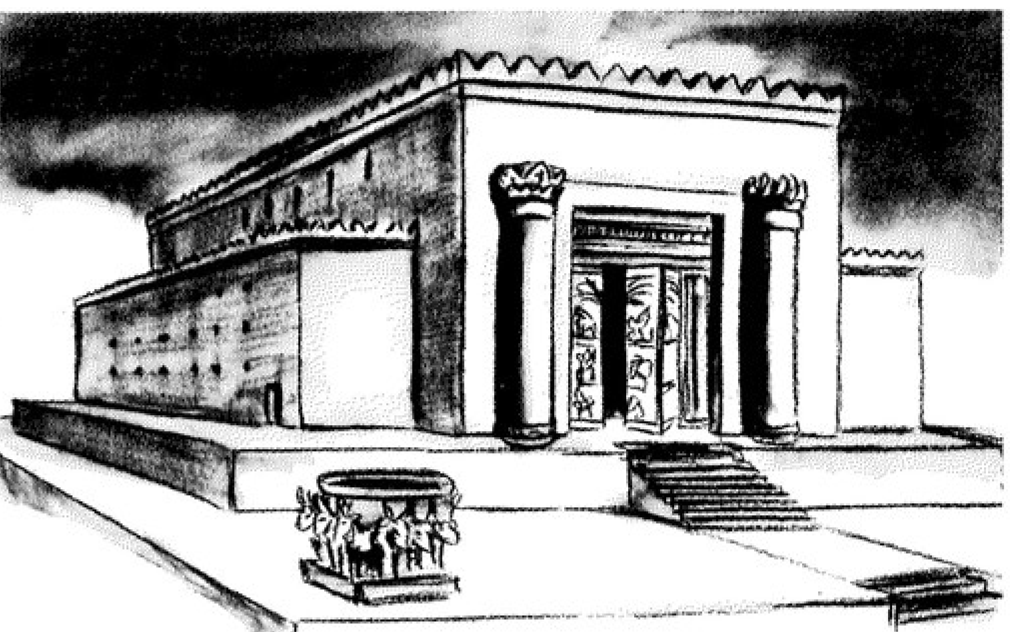
Les non-musulmans ne peuvent aujourd'hui entrer dans la mosquée qu'avec une autorisation spéciale. Des fouilles dans la montagne sont totalement exclues et sévèrement punies ! Les catacombes qui serpentent dans le mont Moriah datent encore de l'époque de David et de Salomon.

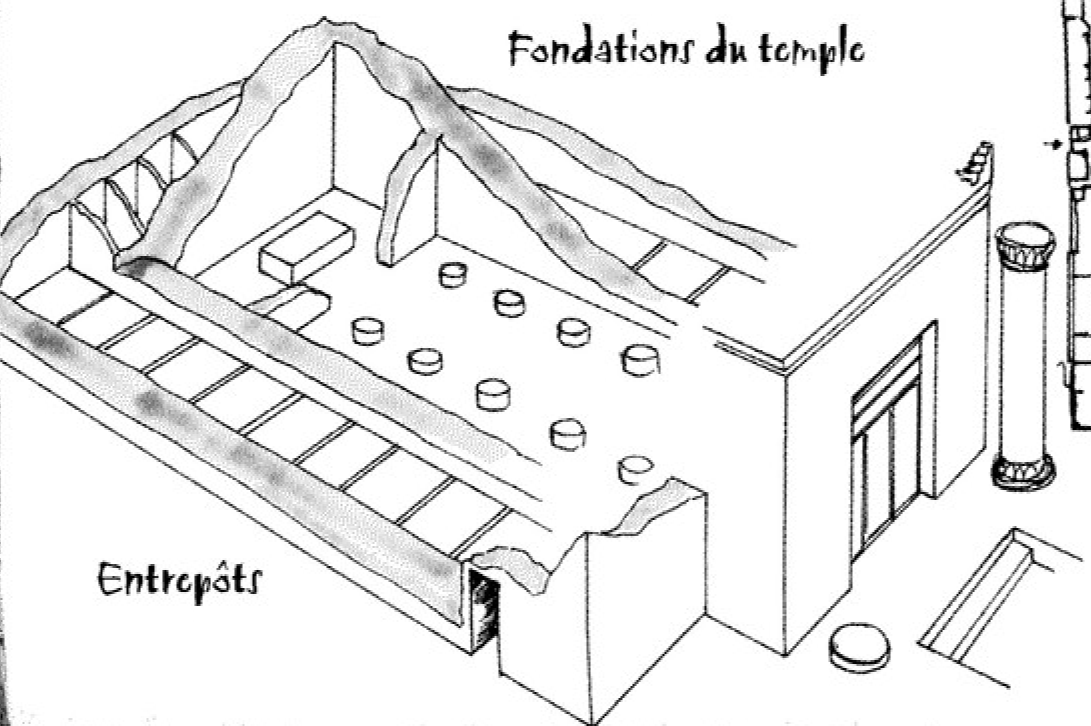
Les aventuriers et les archéologues ont de tout temps tenté de pénétrer ce vaste système ramifié. Après que Montagu Brownlow Parker eut organisé des fouilles non autorisées de nuit dans le dôme du Rocher en 1911, il fut

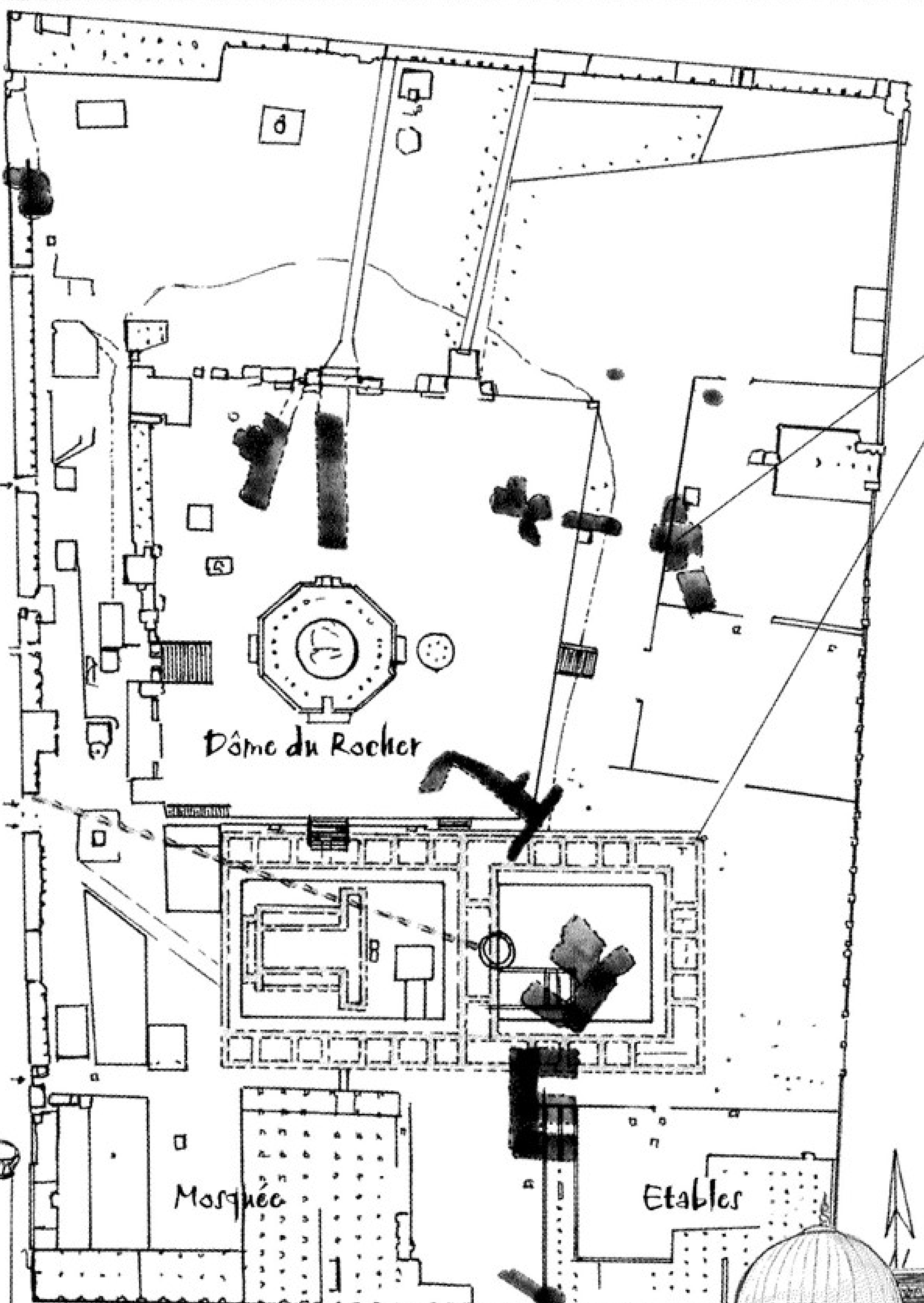
Vue sur Jérusalem

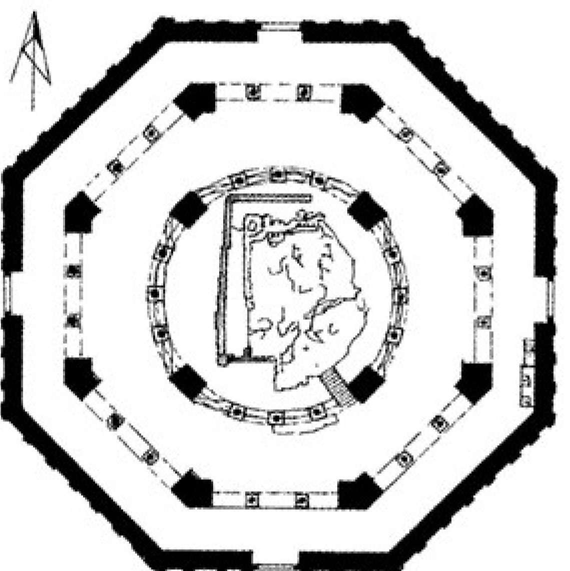


Le Mont du Temple de Jérusalem

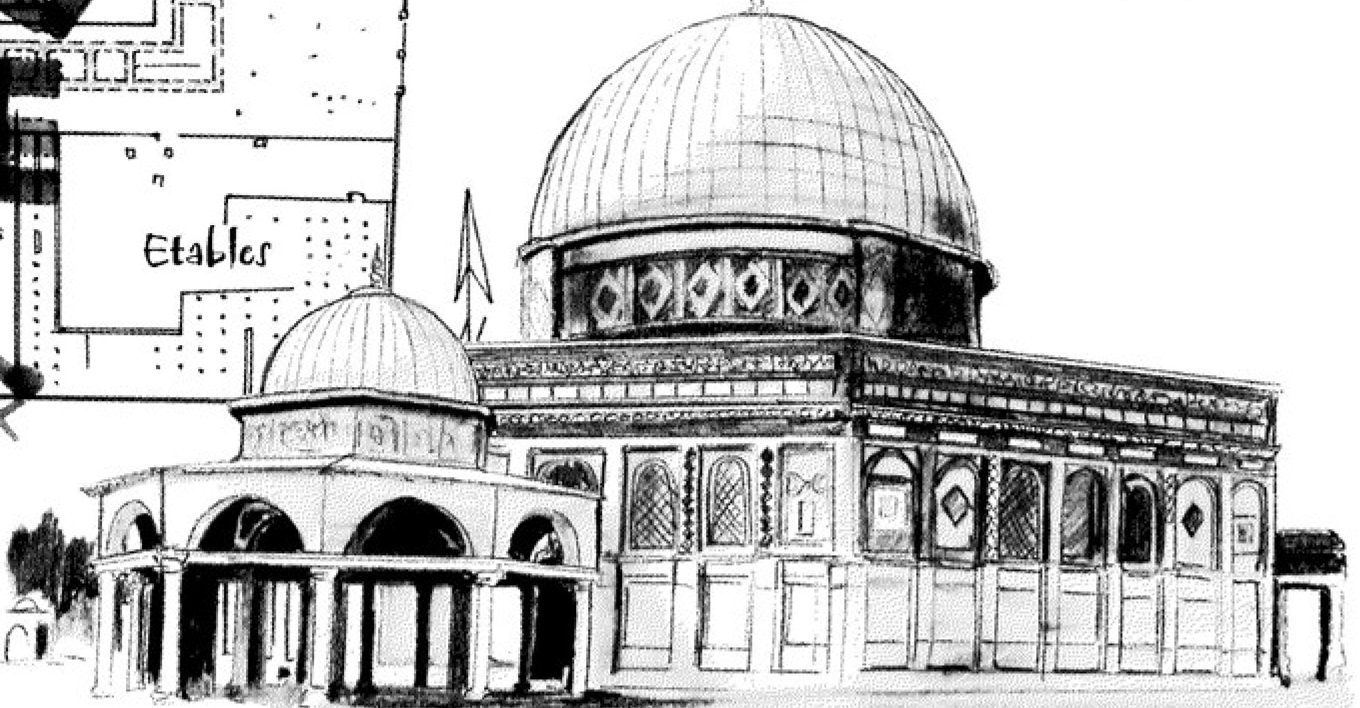








Dôme du Rocher



difficile pour les intéressés d'entrer dans les catacombes. Parker avait corrompu un officier musulman mais fut pris sur le fait avant de pouvoir entrer dans une grotte profonde et vaste qu'il avait découverte sous le dôme du Rocher. L'affaire fut rendue publique et devint si populaire que les autorités musulmanes durent réagir. Parker et ses acolytes purent certes fuir, mais cette action eut des conséquences diplomatiques dans le monde entier et l'accès au Mont du Temple fut bloqué. Déjà auparavant, les fouilles n'étaient pas particulièrement populaires. La dernière personne qui disposa d'un accès autorisé aux tunnels fut donc Sir Charles Warren, plus tard chef de la police londonienne, qui avait examiné les catacombes dans les années 1860. Toute tentative d'assouplissement de cet interdit est peine perdue depuis des décennies. On pourrait presque penser que les autorités ne voulaient pas seulement tenir compte des sensibilités religieuses, mais protéger le monde contre ce qui est conservé dans les anciennes chambres du sorcier Salomon, qui attend depuis des millénaires, et que les fondateurs de l'Ordre du Temple ont dû trouver. Il est vraisemblable que les chevaliers pas si pauvres que cela du temple de Salomon y ont laissé certains de leurs secrets. Les biens à découvrir à Moriah ne seraient pas seulement terrestres. Dans une lettre privée du savant Jalal al-Dîn Muhammad Rumi datant de 1251, le Gardien pourrait laisser transparaître que bien avant les croisades, « des hommes aux cheveux blancs et aux yeux semblables à ceux des serpents [...] » déposèrent un coffre verni richement décoré à Jérusalem. S'y trouverait « [...] le malveillant *Kitab*. Le savoir sombre de la première version de cet écrit, provenant de lieux extérieurs au-delà du tangible, mettrait un terme à la dispute concernant la vraie nature de l'être, si quelqu'un était assez naïf et stupide pour le lire et dispenser son enseignement. » Il est naturellement question de l'original du *Kitab Al-Azif.* Les listes d'inventaire des Templiers de cette époque confirment, en cas de doute des personnages, que l'Ordre était en possession d'un coffre verni et orné de bijoux recouvert d'une écriture d'origine inconnue. Les indices de la tablette de l'honneur d'Alamut doivent cependant confirmer indubitablement la relation entre les Templiers et les Assassins.

Naturellement, les investigateurs peuvent tenter de reproduire l'action de Montagu Brownlow Parker en visitant, par des voies illégales et des passages secrets dans les canalisations, les catacombes ancestrales sous le Mont du Temple pour découvrir quelle créature du mythe Salomon a jadis conjuré et quelle magie y est contenue. Il est possible de trouver un accès par les canaux de sang entretemps effondrés, que des personnages malins trouveront certainement via les canalisations de Jérusalem ou dans la cave d'une maison ancestrale. Une telle entreprise est bien sûr dangereuse et interdite. Les aventuriers pourraient finalement éveiller les soupçons des Templiers et des Assassins lors de leur séjour à Jérusalem, surtout s'ils sont sur les traces des intentions réelles de ces ordres secrets. La connaissance de la tablette de la mort, ou la poursuite d'un terroriste dont l'opération a échoué, devrait finalement conduire les personnages vers Alamut, là où la tablette des Assassins fut créée par Hassan Al Sabbâh.

Alamut, la forteresse « imprenable »

- **Lieu** : Qazvin.
- **Pays** : Iran / Perse.
- **Coordonnées** : 36° 26' 41" de latitude nord, 50° 35' 10" de longitude est.
- **Itinéraire** : A cent kilomètres au nord de Téhéran, dans le massif de l'Elbourz.
- **Type de lieu** : Ruines détruites d'une forteresse moyenâgeuse.

Pendant plus de mille ans, Alamut fut tout en haut des montagnes du centre de l'Elbourz et le point de départ des activités meurtrières des Assassins. La forteresse fut construite au milieu du IXe siècle à Qazvin, à l'origine une province perse au sud de la mer Caspienne, à cent kilomètres au nord de Téhéran. Elle se trouve à environ deux mille mètres d'altitude, au beau milieu du massif de l'Elbourz, une chaîne de montagne qui s'étend au nord de l'Iran actuel et qui le sépare du sud de la mer Caspienne. La forteresse était bien protégée, mais se trouvait très haut dans la montagne, et ne possédait qu'un seul accès. Pendant longtemps, elle fut considérée comme imprenable. Les Seldjoukides assiégèrent la forteresse pendant sept ans sans succès. Aujourd'hui, après la destruction de la citadelle par le prince mongol Hulagu Kahn, il ne reste d'Alamut que des ruines qu'un tremblement de terre finit de ravager en 2004.
Les Assassins ont pris pendant la durée de leur domination pas moins de vingt-trois forteresses (Alamut comprise), et eurent pendant un temps le contrôle sur certaines villes de la province de Qazvin. Il est donc pertinent d'étudier cette zone un peu plus en détails. Contre toute attente, en raison de l'altitude, les températures à Qazvin sont basses toute l'année et les chutes de neige ne sont pas rares en hiver. Les autochtones sont en majorité shiites. La capitale de la province du même nom abrite la forteresse Meimum Ghal'eh, depuis laquelle les adversaires seldjoukides des Assassins opèrent. Il existe de nombreuses mosquées à Qazvin, construites en partie sur des ruines de temples du feu ancestraux des zoroastriens.
Grâce à leurs études des arts sombres, Sabbâh et ses successeurs avaient rassemblé au cours du temps d'innombrables livres concernant les sciences de la nature et de l'esprit, qui furent archivés dans une grande bibliothèque à Alamut. Personne ne sait avec exactitude quels ouvrages furent sauvés de la région par les Assassins, là où *Al-Azif* avait été écrit environ cinq cents ans plus tôt. Personne ne peut



Les tristes vestiges
d'une forteresse autrefois si fière

dire non plus combien de meurtres ont été commis pour ces livres anciens. Il est cependant certain que Rachid Al-Din, « le Vieux de la Montagne », avait toujours aspiré à se plonger dans les œuvres d'Alamut. Entre sa forteresse des Assassins de Masyaf et celle d'Alamut, les relations n'étaient pas bonnes. La chute d'Alamut aurait procuré à Masyaf et au Vieux de la Montagne un pouvoir insoupçonné. Cela tomba donc à pic que les hordes de cavaliers de l'est s'annoncent depuis la lointaine Mongolie. Une rencontre secrète entre les Assassins de Masyaf et le Kahn de la horde ne pourra vraisemblablement jamais être vérifiée. Cependant, Hulagu Kahn, un petit-fils de Gengis Kahn, réussit à conquérir en 1256 la forteresse imprenable d'Alamut en seulement trois jours. Trois jours contre à sept ans... Ne peut-on pas supposer que le Vieux de la Montagne a aidé le peuple du Kahn par la magie et grâce à des espions qui ouvrirent les portails d'Alamut lorsque les cavaliers assiégèrent leurs murs ? Il existe des traces de cette trahison, d'anciennes chroniques, peut-être même des graffitis de la dernière bataille réalisés par des fédayins, passés jusqu'ici inaperçus, et que les investigateurs devront découvrir ici.

Le prêtre de Nyarlathotep au masque de soie jaune était non seulement connu du rêveur expérimenté Hassan Al Sabbâh et du Vieux de la Montagne, mais aussi la raison pour laquelle Hulagu Kahn détruisit la forteresse d'Alamut ainsi que la bibliothèque secrète. Il s'abstint à dessein de vider l'importante bibliothèque et d'en mettre les écrits en sécurité. Au lieu de cela, il mit le feu sur une grande surface pour s'assurer qu'aucune œuvre ne sortirait jamais de ses murs. L'envoyé de Nyarlathotep venait du même pays que le prince mongol, pays dans lequel se trouverait ce haut-plateau dans les montagnes inhospitalières. Hulagu pourrait avoir reconnu certains rites indigènes et signes dans les halls sans nom d'Alamut. D'autres sources rapportent cependant que le secrétaire de Hulagu, Dschuweini, sauva des flammes une petite sélection de livres qu'il s'appropria.

Dans la poussière d'Alamut, les personnages de toutes les époques peuvent faire des découvertes. Dans les temps modernes, le tremblement de terre de 2004 pourrait avoir ouvert un passage jusqu'ici dissimulé. Certes, la bibliothèque a été brûlée de fond en comble, mais on peut supposer que les hommes de pouvoir d'Alamut étaient assez sages pour avoir construit des pièces secrètes et sûres dans lesquelles se trouvent peut-être encore les plus importants écrits anciens. On trouve un accès à celles-ci dans le jardin secret de Sabbâh, qui n'est pas un jardin ordinaire dans la cour intérieure de la forteresse, mais un lieu mystique dans les Contrées du Rêve. Sabbâh consommait certaines drogues (et en faisait consommer) pour atteindre cet endroit et accédait de plus à des visions du futur. Si le premier souverain d'Alamut est totalement entré dans les Contrées du Rêve, les investigateurs pourraient éventuellement encore l'y rencontrer sous sa forme éthérée. Il est possible pour le Gardien de faire apparaître un ancien manuscrit qui mentionne la tablette de la mort entourée de légendes et qui indique qu'il en existe une copie dans la bibliothèque d'Alamut. Celle-ci n'est pas aisément découverte, mais le Gardien peut permettre à ses joueurs de mettre la main sur un éclat de la tablette originale, sur lequel ils peuvent lire leur propre nom, mais pas celui de leur assassin ; pour cela, d'autres parties de la tablette ou de l'écrit mentionné doivent être trouvées. Un indice concernant le surprenant bibliophile Dschuweini et la relation entre Masyaf et la horde serait très certainement d'une grande aide pour les aventuriers. Un historien local possède peut-être des preuves que divers coffres ont été amenés à Masyaf depuis Alamut après la destruction de la forteresse par le feu.

Cour et écuries

Cour et étables

Palais

Pièces d'entrainement

Tour avec oubliettes

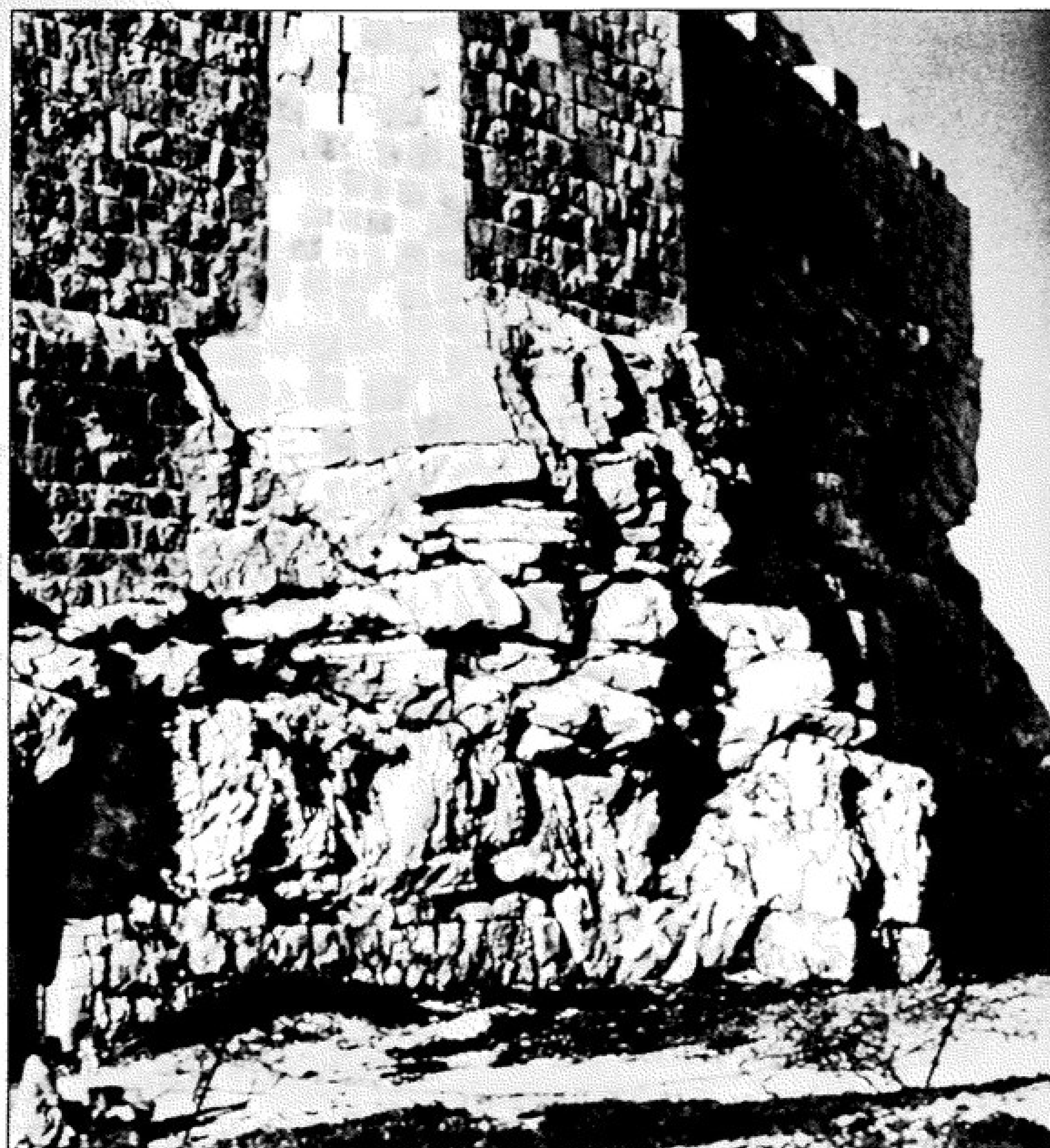
Extension attribuée aux Mongols.
Très endommagé par les tremblements de terre

Ancienne citadelle, avec les fondations encore debout. Endommagé par les tremblements de terre



Forteresse d'Alamut

Reconstitution d'après les esquisses et les photos des ruines, finalisé par un voyageur inconnu, vers 1914



Secrets de Masyaf

- **Lieu :** Masyaf.
- **Pays :** Syrie.
- **Coordonnées :** 35° 3' 40" de latitude nord, 36° 21' 11" de longitude est.
- **Itinéraire :** A une heure et demie de voiture de Homs, à environ deux heures et demie d'Alep.
- **Type de lieu :** Ruines bien conservées d'une forteresse moyenâgeuse.

La zone d'influence des Assassins atteignit bientôt l'Iran, la Syrie et la Palestine. En Syrie, ce fut Rachid Al-Din à qui revint la forteresse de Masyaf en 1164, et qui en fit le centre des Assassins en Syrie. Masyaf se trouve dans la province syrienne de Hama, à environ cent kilomètres à l'est de la côte syrienne sur la mer Méditerranée et au sud d'Alep. Aujourd'hui, autour de la forteresse, une ville qui n'existait pas du temps des croisades s'est développée. Elle se trouve près de Tripoli et d'Antioche, et formait jadis sous Rachid Al-Din une région autonome. Près de Masyaf se trouve le Krak des Chevaliers, la forteresse la plus célèbre des Templiers. Il ne reste aujourd'hui de la forteresse de Masyaf que des ruines en cours de restauration, bien plus imposantes et mieux conservées que celles d'Alamut.

Le Vieux de la Montagne était tout aussi versé dans le mythe que Sabbâh et ses successeurs. Cependant, Al-Din devint avec le temps bien plus puissant. Des secrets sont toujours ensevelis dans la région, avec un rapport direct au mythe. Masyaf est aujourd'hui certes une attraction touristique et a beaucoup perdu de son charme originel, mais lors des travaux de rénovation, des accès qui auraient mieux fait de rester fermés furent dégagés. Pour les investigateurs, bien plus que la possibilité que des êtres du mythe demeurent encore dessous, il est important de déterminer la relation entre Masyaf et les Templiers. Ils peuvent trouver de nombreuses pistes indiquant un contact avec l'Ordre : sa proximité au Krak faisait de Masyaf un lieu de communication rêvé entre les Templiers et les Assassins. Lors de leur visite de Masyaf, les personnages découvriront, si cela n'est pas déjà fait, que les deux sociétés secrètes travaillaient en étroite collaboration ; sur plus d'un relief, on peut voir le poignard et la croix ensemble. Lorsque le sultan Baybars Ier libéra Masyaf au cours de sa longue campagne de 1272, le Vieux de la Montagne dû fuir. Dans la région de Masyaf, les Assassins avaient également sous leur contrôle la forteresse de Qadamus et, avec elle, les monts Djebel al Ansariyya, ainsi que de nombreuses autres villes dont Masyaf n'était que le centre. Des passages secrets pourraient toujours déboucher dans les grottes sombres de ces monts. Les aventuriers y trouveront également des indices indiscutables d'une association des Templiers occultes et des Assassins, par exemple une relique que les deux groupes partageaient ou utilisaient pour leurs rassemblements.

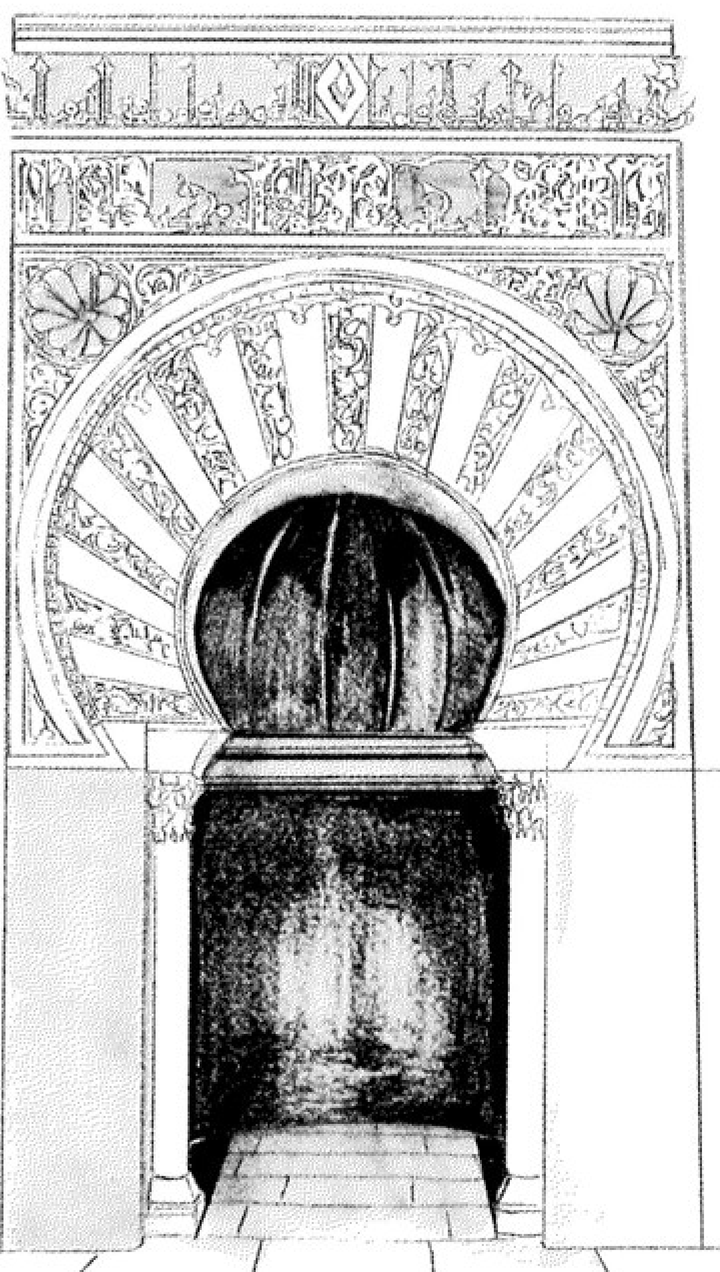
Après la fuite du Vieux de la Montagne, on lui conseilla l'aide des alliés Templiers. Ainsi, ils purent prendre possession de certains des trésors sauvés afin de les conserver en toute sécurité, y compris les éclats de la tablette de la mort volés par Dschuweini. La perte de la région en Syrie, mais également un conflit avec les Templiers, firent décliner pour un temps les Assassins. En Syrie, les personnages se rendront néanmoins compte que les trésors des Assassins ne furent conservés que peu de temps au Krak, avant de se diriger vers le havre de connaissance qui se trouve en Acre.

Acre – Sous la tour Maudite

- **Lieu** : Acre.
- **Pays** : Israël.
- **Coordonnées** : 32° 55' 39" de latitude nord, 35° 4' 53" de longitude est.
- **Itinéraire** : Un peu au nord d'Haïfa, près de la frontière libanaise et sous Nahariyya, sur la côte de la mer Méditerranée.
- **Type de lieu** : Crypte moyenâgeuse dissimulée sous la vieille ville.

Contrairement aux Assassins, les Templiers ne possédaient pas de siège durable du pouvoir. Après la reconquête de Jérusalem par les musulmans, Acre devint le siège des Templiers. Acre, considérée comme l'une des villes du monde les plus anciennes, est imprégnée de nombreuses cultures, et était jadis la capitale d'Outremer, formé à partir de plusieurs Etats de croisés au Proche-Orient. La ville est aujourd'hui un héritage culturel mondial et ce n'est pas sans raison. Celle-ci existe en effet depuis l'ère du bronze et est mentionnée dans les reliefs égyptiens du XVe siècle avant J.-C. ainsi que dans la Bible.

Cour intérieure
Ecuries
Cour du puit
Entrée
Palais avec mosquée
Zoo
Cour
Etables

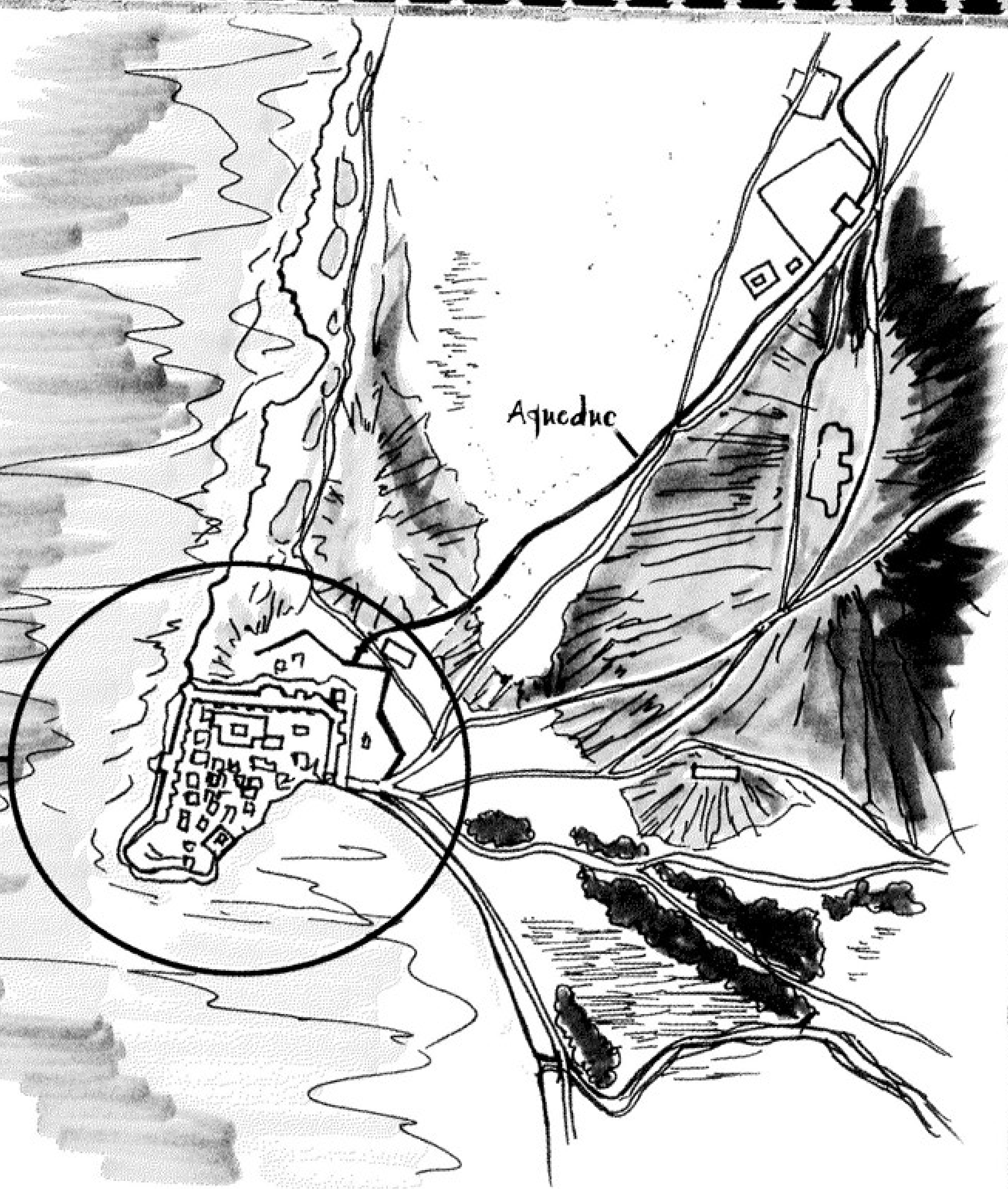




Forteresse de Masyaf

Reconstitution d'après les esquisses et les photos des ruines, finalisé par un voyageur inconnu, vers 1914

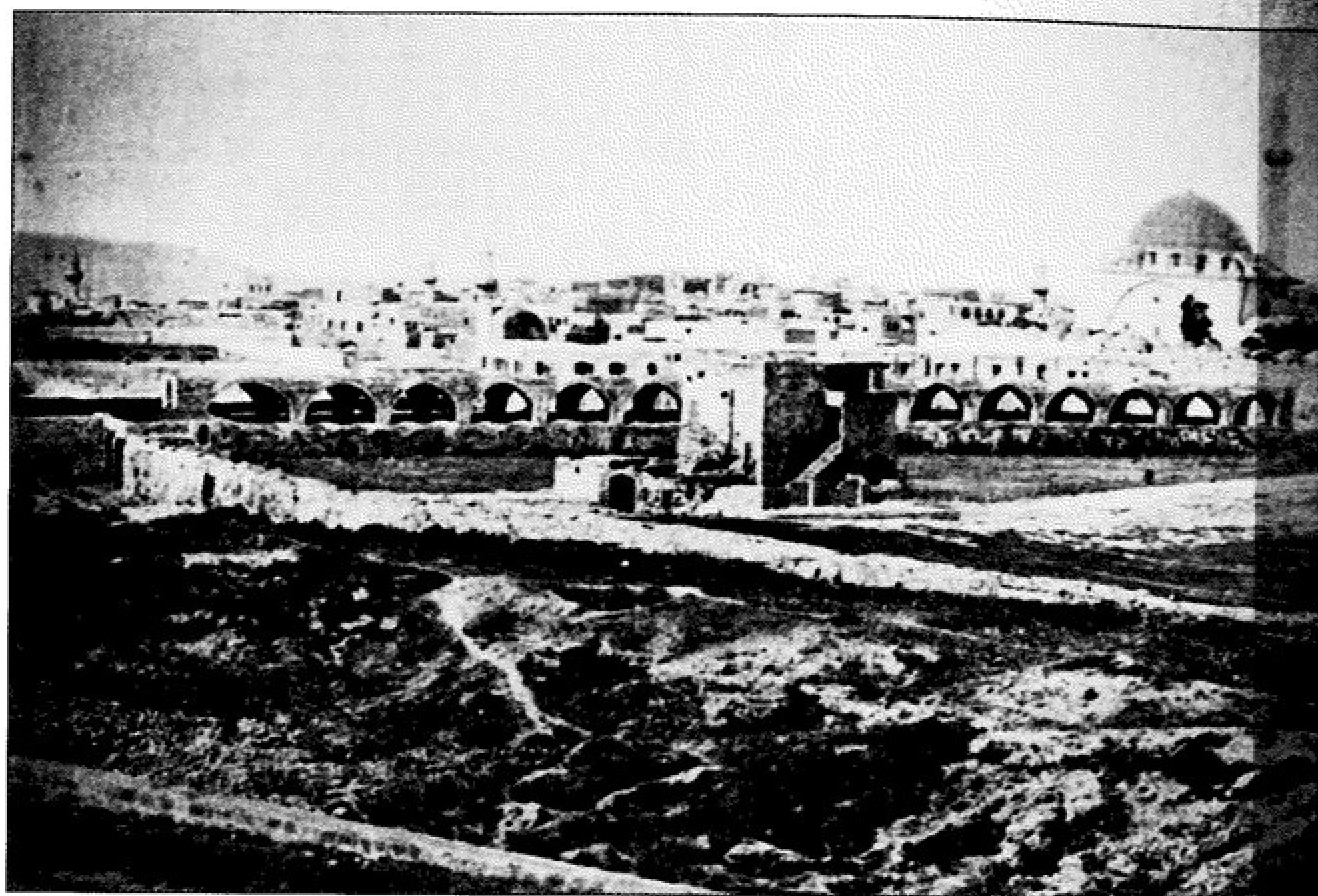
AKKON


Aqueduc


Nouveau quartier après la domination des chevaliers
Vielle ville

Les influences architectoniques et culturelles qui agissent sur Acre sont multiples. Des constructions ancestrales se cachent dans les ruelles tortueuses. En son centre se trouve la citadelle d'Acre, dominée par la dénommée « tour Maudite ». La citadelle est aujourd'hui utilisée comme prison. Sous ces anciens murs se trouvent des catacombes effondrées du temps des croisades, encore présentes actuellement. Jadis fut construite et entretenue ici une forteresse de l'Ordre de Malte. Cet ordre était né presque au même moment que celui des Templiers et son siège se trouvait sur Malte, où les Templiers possédaient également une commanderie. En réalité, l'Ordre de Malte local fut rapidement infiltré par les Templiers et utilisé comme couverture. L'ordre est encore connu aujourd'hui comme organisation caritative, mais sans lien avec ses complots de jadis. La raison pour laquelle la forteresse fut détruite pour construire sur ses ruines la citadelle d'Acre avec la tour Maudite reste inexpliquée. Cependant, la crypte de l'Ordre de Malte mise au jour il y a peu n'a pas encore été totalement explorée. Le fait que cette crypte n'ait été découverte qu'à la fin du XX[e] siècle ne doit pas empêcher le Gardien de la dévoiler à ses personnages plus tôt (que ce soit ici ou dans un endroit similaire). En effet, elle s'y trouvait déjà et les investigateurs pourraient avoir eu de bonnes raisons de ne pas ébruiter leur trouvaille.
Lors de la domination des croisés, Acre était, jusqu'à la reconquête par Saladin et après sa reprise par Richard Cœur de Lion jusqu'en 1291, le centre économique des Templiers. Jusque-là, ils avaient mis en place de nombreuses fortifications secrètes et des tunnels souterrains comme voies de fuite, aujourd'hui connus sous le nom de ville souterraine des croisés. Depuis Acre, la circulation de l'argent des Templiers était organisée vers l'Europe et dans d'autres parties du monde. Mais Acre n'était pas seulement le cœur pulsatif qui alimentait les veines en argent, mais aussi un point de répartition central des objets de valeur de toutes sortes. Que ce soient des livres, des artéfacts ou des écrits que les Templiers avaient rassemblés au cours de leurs croisades, tous ces objets trouvaient leur place quelque part en Acre. Le fait que des cryptes ancestrales soient continuellement découvertes rend possible la présence actuelle de certains secrets. Sous la tour Maudite se trouvent certainement de nombreux éclats de la tablette de la mort, conservés dans un coffre antique avec d'autres artéfacts qui aideront les personnages à tenir leurs adversaires à distance. Dans tous les cas, un tel trésor a non seulement été bien gardé par les anciens magiciens de l'Ordre mais a aussi éveillé l'intérêt de toutes les parties impliquées. Un conflit, éventuellement final, entre les investigateurs et leurs adversaires pourrait en être la conséquence.

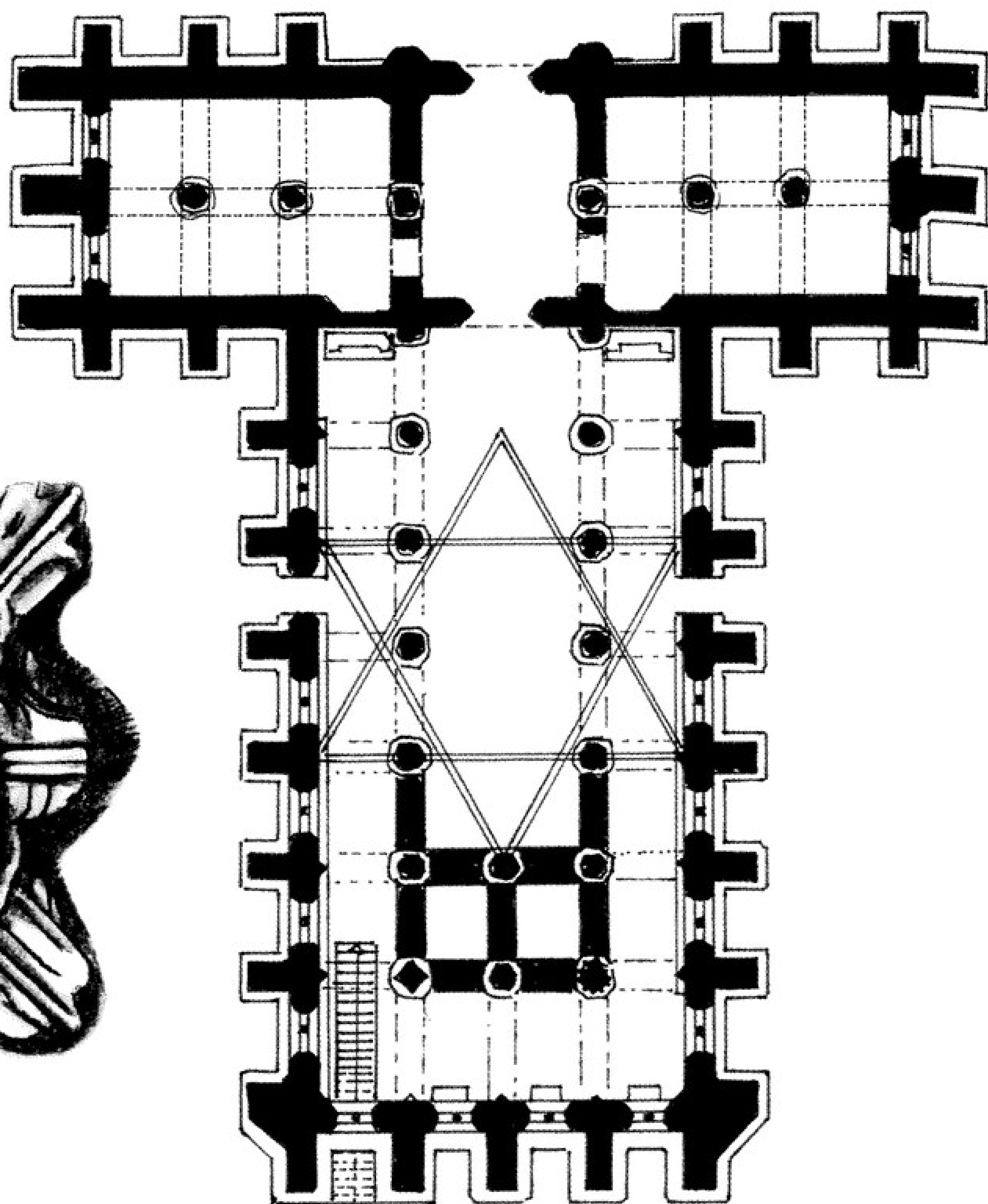
Néanmoins, des fouilles spectaculaires en Acre ne constituent pas nécessairement la fin de la campagne. Des circonstances fâcheuses peuvent jouer un mauvais tour aux investigateurs, qui agissent alors dans l'intérêt de leurs opposants avec les éclats déjà trouvés. Il est également possible de ne pas tout trouver sous Acre mais d'obtenir un indice confirmant le fait que les Templiers furent autrefois les alliés d'une créature puissante du mythe qui les utilisait comme gardiens des morceaux de la tablette de la mort. Dans cette variante, les Templiers se révèleraient être les protecteurs de la tablette, ce qui ne serait pas si étonnant que cela si les noms de Francs-Maçons ou de grands maîtres s'y trouvent. La route vers l'Écosse est proche et suit la légende de la fondation des « maçons » écossais par les chevaliers qui se sont enfuis. Et il ne peut y avoir qu'un seul lieu en Écosse dans lequel un véritable monstre se cache en silence...


Vue sur Acre

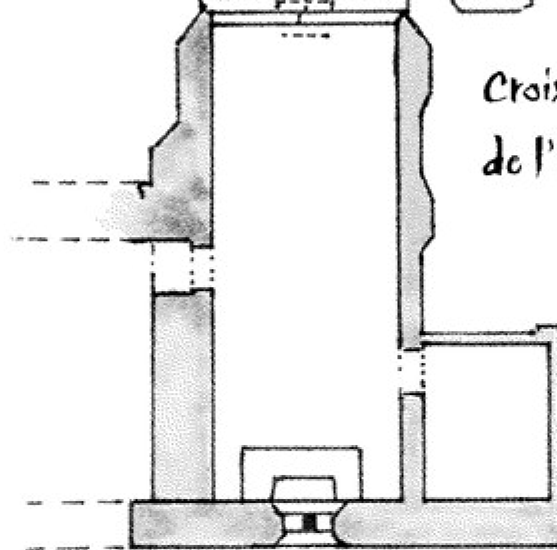
Le sombre rejeton du Loch Ness

- **Lieu :** Inverness.
- **Pays :** Écosse.
- **Coordonnées :** 57° 16' 26" de latitude nord, 4° 30' 6" de longitude ouest.
- **Itinéraire :** Depuis Inverness par la grande route à cinq kilomètres vers le sud-ouest.
- **Type de lieu :** Chapelle engloutie au fond du lac.

En Écosse, lors du déclin des Templiers, Robert Bruce se livra à une guerre d'indépendance sans merci contre les Anglais arrivant par le sud. Bruce était le descendant du célèbre William « Braveheart » Wallace, pendu en 1305. La bataille décisive des Écossais à Bannockburn, lors de laquelle ils purent concrétiser leurs prétentions sur l'Écosse, n'a pas pu, selon des historiens actuels, être gagnée par des paysans armés d'épieux. L'armée anglaise qui faisait alors face aux Écossais était non seulement trois fois plus nombreuse, mais également bien mieux équipée et composée de soldats expérimentés. Il n'y a que l'aide d'une troupe d'élite comme les Templiers qui rende plausible cette victoire des valeureux Écossais.

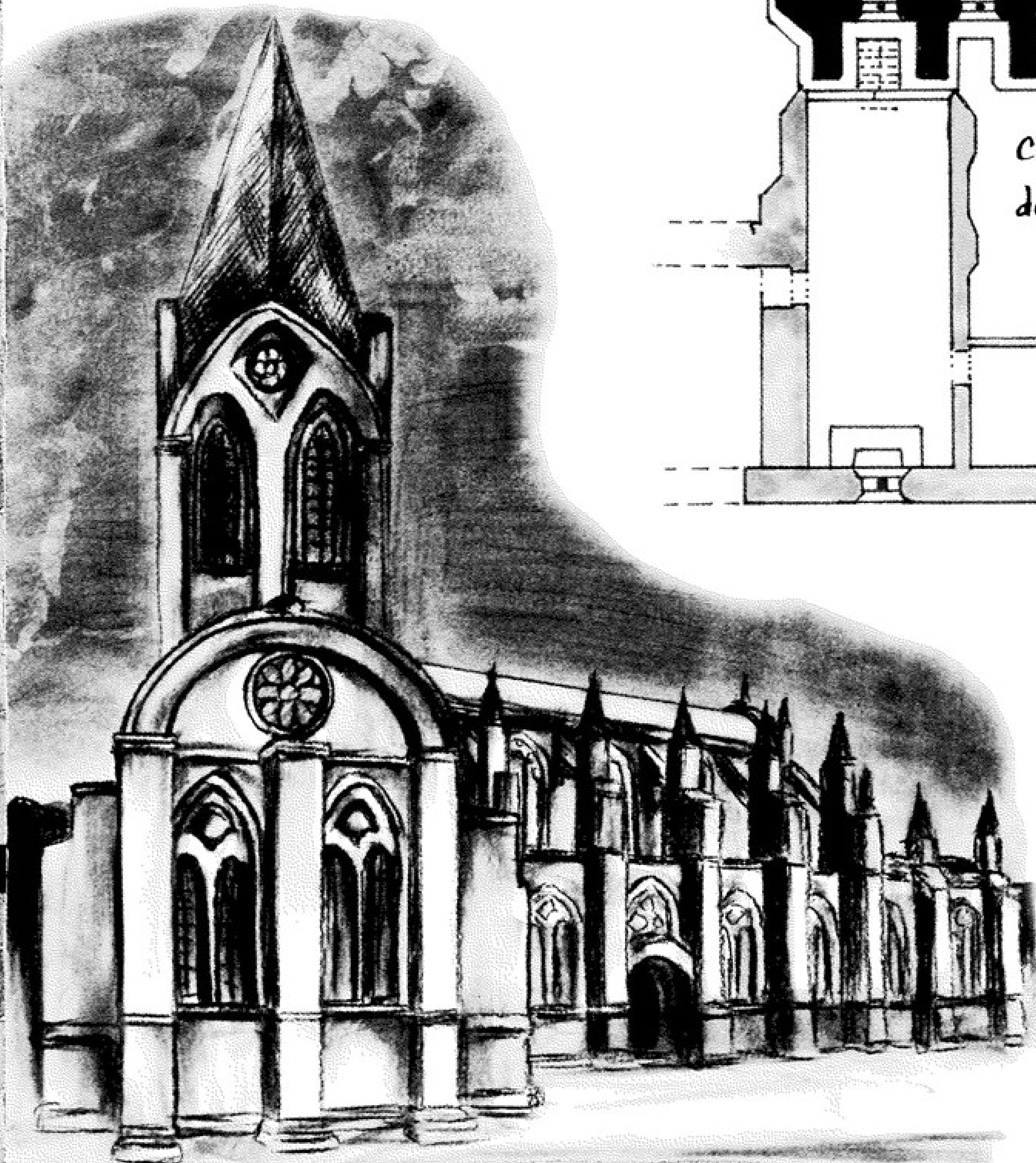






Croix de voûte en forme
de l'étoile de Salomon

Crypte



Chapelle du Loch Ness

Les Templiers étaient plus à l'abri de la poursuite de l'Inquisition en Écosse que sur le continent. De plus, le nord de la Grande-Bretagne était imprégné de culture celte, et il y avait là-bas des formations de menhirs ancestraux et des cercles druidiques dont les membres appréhendaient la signification des sites païens.
Si l'on regarde de plus près les régions de domination des Écossais et des Anglais en ce temps-là, on peut voir que les Templiers n'auraient pu arriver en Écosse que depuis l'Irlande du nord, entre les îles Islay et Jura, par le Mull of Kintyre. Les territoires marins au sud étaient contrôlés par la flotte anglaise et bloqués. Ainsi, les Templiers sont vraisemblablement entrés avec leurs bateaux par le Firth of Lone dans le canal calédonien qui débouche à cinquante kilomètres de la côte dans le Loch Ness. Le Templiers y avaient trouvé un monstre, l'avaient dompté et l'utilisaient pour surveiller leurs trésors. La créature pourrait avoir existé depuis la nuit des temps et fut, lors d'apparitions plus tardives, connue sous le nom de « monstre du Loch Ness ». « Nessie » apparaît déjà dans des descriptions datant du VIII[e] siècle, bien avant la présence des Templiers en Écosse. Dans la biographie de Saint Colomban d'Iona, on peut lire le passage suivant : « Colomban fit dans l'air le signe de la croix et appela Dieu alors qu'il ordonnait à la bête sauvage : "N'avance pas ! […] Retourne d'où tu viens !" Lorsque l'animal entendit les paroles du saint, il s'enfuit de peur, comme s'il était tiré par des cordes, bien qu'il ne fut pas parti loin […]. »
Les premières apparitions populaires furent rapportées entre 1872 et 1903, et les photographies les plus célèbres apparurent dans les années 1930. De nos jours, presque personne ne croit en l'existence de Nessie car les apparitions plausibles appartiennent au passé. Peut-être qu'un groupe d'aventuriers lui a entre-temps tordu le cou ?
Les Templiers qui avaient fui en Écosse avant l'Inquisition et qui avaient fondé la loge des Francs-Maçons, sauvegardèrent avec eux une partie de leur trésor, dont certains éclats de la tablette de la mort. Ce trésor, que personne ne devait trouver, fut caché dans une chapelle au fond du lac, recouverte au cours du temps par la boue et la vase. Lors de l'ère Victorienne, il est sûrement difficile d'atteindre la chapelle car son emplacement est inconnu. De plus, les personnages doivent enfiler des combinaisons de plongée gênantes ou utiliser des scaphandres. Mais peut-être que le Gardien leur a fait découvrir dans la crypte sous Acre une formule magique qui fait revenir l'ancienne chapelle à la surface. Cela serait également une solution pour les années 1920. Dans le présent, les choses sont plus simples : un petit sous-marin ferait magnifiquement l'affaire, à condition que les investigateurs disposent des fonds ou des amis nécessaires pour réaliser ce projet. Pour la plongée, les gouvernements et les services secrets mentionnés précédemment pourraient se révéler utiles.



La conspiration de l'émissaire

À la fin de leur quête des Templiers et des Assassins, ces derniers revenus à la vie en tant que Confrérie Noire pour le compte du groupe douteux *NWI*, les personnages devraient être en possession de tous les morceaux de la tablette de la mort et peut-être même avoir distancé leurs poursuivants sanguinaires, si tant est que cela soit possible. Tant qu'un artéfact tel que la tablette de la mort existe, des personnes et des puissances feront tout ce qui est en leur pouvoir pour se l'approprier. Le fait que la matière qui constitue la tablette soit considérée comme indestructible n'est pas d'une grande aide pour les investigateurs et devrait entraîner de nombreuses nuits blanches. Plusieurs possibilités de destruction totale de la tablette sont présentées ci-dessous.
La solution la plus simple serait que le Gardien porte à la connaissance du groupe un rituel qui met définitivement fin au pouvoir de la tablette. Pour que le problème ne soit pas trop simple à résoudre, celui-ci devra impliquer une contrepartie difficile à accepter. Les joueurs peuvent par exemple avoir à payer un prix exorbitant, comme de nombreuses années de leur vie, le sacrifice d'un ami, celui de quelques innocents ou de leur propre personne. Hassan Al Sabbâh, lors de la création de cette tablette, y a peut-être banni une créature du mythe puissante qui sera libérée en cas de destruction complète ; une divinité secondaire serait alors adaptée. Nyarlathotep, dont le prêtre au masque de soie jaune prit une grande part dans la confection de cet artéfact, était certainement assez malin pour que ce

« Si tu m'appelles Dieu, c'est bien. Si tu m'appelles Satan, c'est également bien. Mais il ne faut pas que tu m'ôtes de toi-même car en toi, dans chacune de tes cellules, je te suis plus proche que ton souffle. Sache que je suis la connaissance révélée qui te dévoile les secrets de ce que l'homme peut concevoir, ces élixirs de l'obscurité. »

Baphomet, cité par Poincaire, occultiste et magicien allemand moderne

Le mystère de Baphomet


Baphomet selon Eliphas Levi

« Je suis la pensée qui dépasse l'acte de penser tel que tu le connais et je suis en même temps la pensée en tant que telle. La vitalité du savoir est en moi ainsi que les modèles grâce auxquels tu as appris à créer le monde, de même que les modèles de transformation qui changent ce que tu as créé grâce aux exemples qu'ils t'ont donnés. Je te parais peut-être impersonnel ; mais ne suis-je pas ton ami puisque c'est dans mes énergies que tu plonges les modèles de ce que tu conçois ? »
Baphomet, cité d'après Poincaire, occultiste et magicien allemand moderne

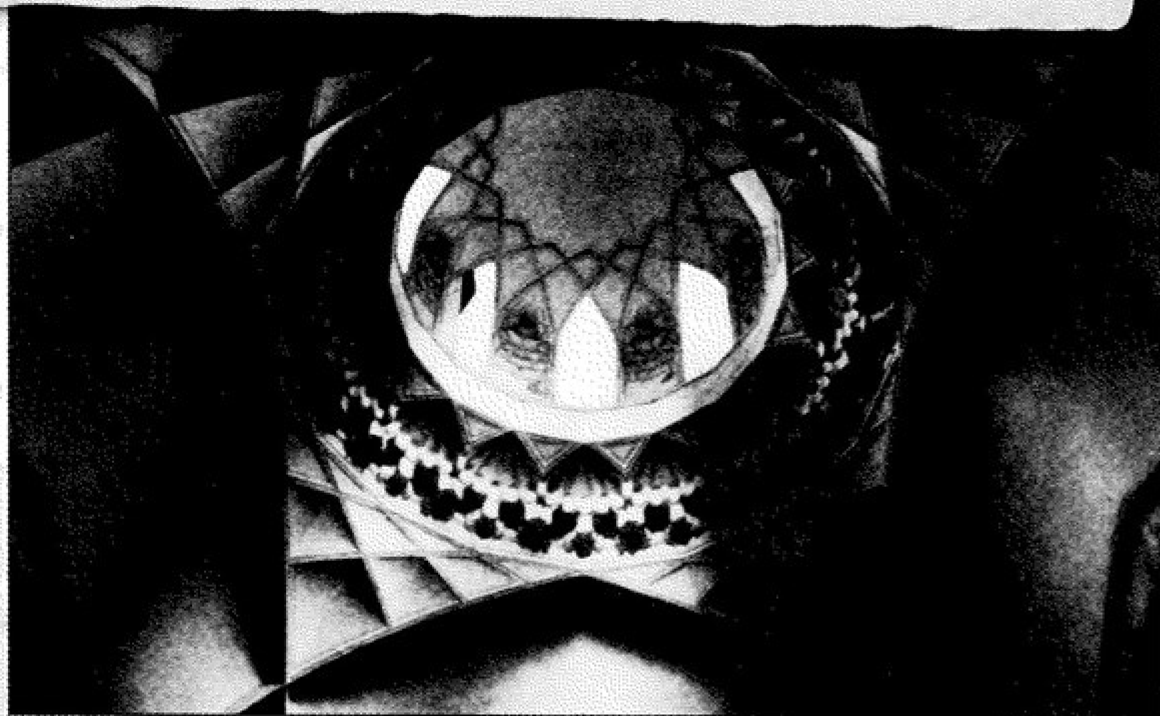
Ce démon, Baphomet, que les Templiers ont apparemment vénéré, n'a jamais pu être réellement classifié par les occultistes. De nos jours, des historiens pensent que de Nogaret et Philippe ont inventé ce personnage pour pouvoir taxer les Templiers d'hérésie. En réalité, Baphomet incarnait Shub-Niggurath. Cependant, le contact constant avec les Assassins et leur adoration de Nyarlathotep s'est immiscée dans la culture occulte des Templiers. Influencés par les enseignements du Vieux de la Montagne, les représentations de Shub-Niggurath dans *Al-Azif* se sont mélangées avec celles de Nyarlathotep, ce qui rendit plus tard difficile la catégorisation de Baphomet.

Les cultistes de l'Ordre des Templiers semblent avoir eu des points de vue personnels de la Chèvre Noire des Bois. Déjà pendant les interrogatoires de l'Inquisition, Baphomet fut décrit différemment par les accusés. Ainsi, ils parlent d'un homme avec une barbe, une tête avec plusieurs visages ou un être avec quatre pattes (ce qui se rapproche le plus de la réalité). La représentation la plus célèbre de Baphomet est celle d'Eliphas Levi qui, au milieu du XIXe siècle, le dessine et le décrit dans *Dogme et Rituel de la Haute Magie*. Dans son interprétation, Baphomet fut utilisé entre autres dans la célèbre « Bible de Satan » d'Anton Lavey, ouvrage qui ouvrit la voie au satanisme moderne. D'après la description d'Eliphas Levi, Baphomet rassemble tous les aspects du cosmos : il est à la fois homme et femme, humain et animal, et symbole de la sagesse ultime. Baphomet est également une métaphore de la dualité du cosmos : le monde matériel fait de chair et de sang ainsi que la métaphysique, royaume inaccessible à l'être humain. Souvent, Baphomet est assis sur une sphère qui représente le globe, sensé montrer son lien entre les deux mondes. Cela semble être une approche mystique et à demi philosophique d'une créature du mythe insaisissable et qui s'adapte de plus relativement bien à celui-ci, même si la description de ces dieux par Levi est plutôt générale.

Les interprétations de son nom sont tout aussi variées que ses attributs. Il est intéressant de noter que les premières syllabes et lettres de la phrase « **Temp**li **o**mnium **h**ominum **pa**cis **ab**bas » (père du temple de paix de tous les hommes), à savoir Temohpab, forment Baphomet à l'envers.
Un autre mystère d'écriture : Hugh J. Schonfield découvrit que l'on peut comprendre le nom de Baphomet comme le chiffre Athbash hébreux. L'alphabet hébraïque comporte vingt-deux signes. Si on le note sur deux lignes de onze signes, avec la deuxième ligne dans l'ordre inverse de la première, on obtient la clé de Athbash, car dans ce chiffrage les signes les uns sur ou sous les autres sont tout simplement opposés :

A	B	G	D	H	V	Z	Ch	T	I	K
Th	Sh	R	Q	Th	P	O	S	N	M	L

Ainsi BPVMTh, mot pour « Baphomet », devient ShVPIA qui correspond au mot grec « Sophia » = « Sagesse ».
De nombreux éléments reposent sur l'interprétation de cultistes fous et des mélanges culturels mentionnés. Le Gardien peut utiliser tout cela pour mener pendant un moment les personnages par le bout du nez et les laisser deviner à quel pouvoir ils sont réellement confrontés. Dans tous les cas, ce mystère devrait égayer le jeu pendant un temps et faire travailler les petites cellules grises des joueurs.



rituel lui soit favorable. Ainsi, la destruction de la tablette pourrait signifier le retour du Grand Ancien, ce qui pourrait donner le coup d'envoi à une autre campagne.
Une autre possibilité de gérer la tablette de la mort et de s'opposer à ses adversaires serait de la reconstituer et de l'utiliser. Les personnages ont pour cela besoin de connaître les formules magiques et les rituels correspondants pour rassembler les morceaux et pouvoir graver de nouveaux noms sur la tablette. Ces deux actions doivent requérir des contreparties importantes. D'une part, il faut des personnes qui offrent leur vie, et d'autre part, le Gardien doit décider si les investigateurs sont en mesure de retirer leurs propres noms de la tablette. Dans le cas contraire, ils resteront aux aguets tant que la tablette existera. Autre effet secondaire négatif : en utilisant la tablette, les personnages deviennent des sbires du mythe et doivent en porter la lourde charge morale. Si les aventuriers donnent leur propre vie pour sceller le sort de leurs adversaires, ils retournent après leur décès dans les Contrées du Rêve et vivent dans le jardin paradisiaque...

Quoi que les personnages fassent de la tablette, le Gardien peut s'assurer d'une bonne chute lorsqu'ils se rendent compte plus tard qu'ils ont été manipulés par Nyarlathotep. Si les investigateurs tuent leurs adversaires à l'aide de la tablette, des successeurs bien plus efficaces peuvent prendre leur place pour mener à bien les plans de Nyarlathotep. La mort de ces personnes peut également avoir des conséquences historiques. À l'époque Victorienne, le nom de Franz Ferdinand pourrait apparaître comme victime sur la tablette, meurtre qui fut le déclenchement de la première Guerre Mondiale (ce que les personnages ne peuvent savoir que s'ils essayent les drogues de Sabbâh pour obtenir des visions du futur, une entreprise néanmoins risquée !). Dans les années 1920, la situation peut être inversée : sur la tablette se trouve le nom d'Adolf Hitler comme victime. Les personnages peuvent-ils renoncer à reconstituer la tablette ? Le peuvent-ils alors que le nom de Gandhi s'y trouve également ? Dans les temps modernes, il est possible de choisir des noms pour lesquels les personnages peuvent évaluer les conséquences de leur assassinat. Qu'adviendrait-il si le président des États-Unis était assassiné ? Ou un dictateur tel que Kim Jong Il ? Le Gardien peut de cette manière faire ressortir des dilemmes et travailler avec des combinaisons de noms historiques. Nyarlathotep s'en amuserait certainement follement.



Le retour de l'ange noir

Secrets impies en Terre Sainte

« La plupart des gens ont des difficultés avec les passages de la Bible qu'ils ne comprennent pas. Pour ma part, je dois avouer que ce sont ceux que je comprends qui me troublent. »

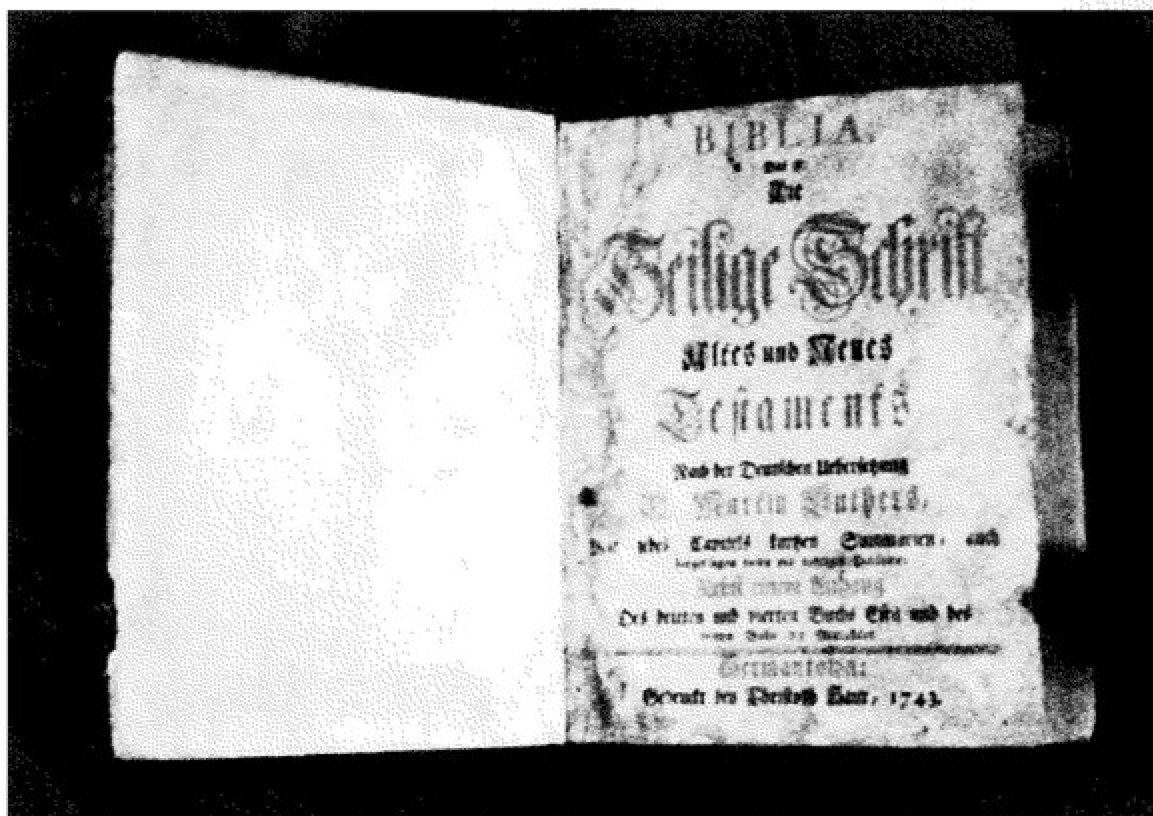
Mark Twain (1835-1910), écrivain américain et cynique

Les trois religions du monde reposent sur ce que la chrétienté décrit comme l'Ancien Testament de la Bible : le judaïsme, le christianisme et l'islam.
Même dans sa forme canonique, la Bible est remplie de lieux mythiques et d'évènements. Monstres, miracles, magiciens et héros font partie de nombreux récits. De plus, d'autres écrits existent, rassemblés dans les apocryphes, qui reflètent à nouveau ces histoires sous un autre point de vue.
La Bible est également un livre significatif sur le plan historique car elle décrit l'histoire du peuple d'Israël sur une période d'environ deux millénaires. Cette trame de croyance et de faits historiques stimula de nombreux archéologues chrétiens et juifs, afin de prouver l'exactitude des histoires bibliques et de livrer ainsi une preuve de l'existence de Dieu.

Mais les chercheurs trouveront-ils ce à quoi ils s'attendent ? Les connaisseurs du mythe devineront peut-être déjà qu'ici, dans l'un des plus anciens héritages de l'humanité, sont dissimulés des secrets si sombres que même les exégètes les moins orthodoxes n'osent pas les imaginer. Au second millénaire avant J.-C., des entités d'une puissance non appréhendable par les humains ont combattu dans la région de l'actuel Proche-Orient pour devenir l'objet de leurs croyances. Il y avait trois combattants et il n'y eut qu'un vainqueur. L'un des perdants, Dagon, fut repoussé à nouveau dans la mer (et l'obscurité) et fut oublié par presque tous les savants. Le deuxième perdant, Baal-Sebub, fut diabolisé sous le nom de Belzébuth par les adeptes de la puissance triomphante dans le strict sens du terme. Le troisième, YHWH, est toujours appelé *Dieu* par les trois religions du monde. Mais son triomphe ne sera pas de longue durée...

Les transmissions de la Bible proposent de nombreuses possibilités pour tisser la toile des histoires cthuloïdes. Vous en trouverez une ici. Son point central est constitué par les Nephilims, qui sont, par leur croissance et leurs propriétés, les enfants « géants » d'anges et de femmes humaines. Ces Nephilims sont mentionnés dans la Genèse et dans de nombreux livres apocryphes, comme par exemple le livre éthiopien d'Enoch, dans lequel les anges sont entre autres décrits ainsi : « Et ils se choisirent chacun une femme, et ils s'en approchèrent, et ils cohabitèrent avec elles ; et ils leur enseignèrent la sorcellerie, les enchantements, et les propriétés des racines et des arbres. Et ces femmes conçurent et elles enfantèrent des géants dont la taille avait trois cent coudées. Ils dévoraient tout ce que le travail des hommes pouvait produire, et il devint impossible de les nourrir. Alors ils se tournèrent contre les hommes eux-mêmes, afin de les dévorer. Et ils commencèrent à se jeter sur les oiseaux, les bêtes, les reptiles et les poissons, pour se rassasier de leur chair et se désaltérer de leur sang. »
Le mot Nephilim provient de l'expression « benej ha'elohim » en hébreux (Fils de Dieu ou Fils des Dieux). Ce sont des anges déchus. D'après le livre de Moïse, ils auraient été exterminés lors du déluge. Cependant, dans les histoires ultérieures, des géants apparaissent à nouveau comme Goliath, dont la taille aurait atteint les trois mètres, vaincu par David. Si l'on en croit les récits bibliques, l'annihilation ne fut donc pas totale et ne le sera effectivement pas pour les objectifs de cette campagne.

Dans l'interprétation cthuloïde de cette campagne biblique, les Nephilims sont des progénitures nées de femmes humaines et d'un avatar de l'un des trois proto-dieux qui ont combattu jadis au Proche-Orient pour la domina-



Le livre de tous les livres

« Or il arriva que quand les hommes eurent commencé à se multiplier sur la terre, et qu'ils eurent engendré des filles, les fils de Dieu voyant que les filles des hommes étaient belles, prirent pour leurs femmes toutes celles qu'ils choisirent. [...] Il y avait en ce temps-là des géants sur la terre, lors, dis-je, que les fils de Dieu se furent joints avec les filles des hommes et qu'elles leur eurent fait des enfants. Ce sont ces puissants hommes qui de tout temps ont été des gens de renom. »

1er Livre de Moïse, 6

Implications religieuses

Dans l'univers de *Cthulhu*, le commandement « Tu n'auras pas d'autres dieux que moi ! » possède une toute autre signification. En effet, dans cette fiction littéraire, qui se base sur le Cthulhu de H.P. Lovecraft, aucune des divinités de l'humanité n'est jugée réelle. Ce ne sont que des inventions humaines pour maquiller la nature hostile du cosmos. Il en va de même pour les trois « religions du livre » avec leur représentation divine très humanisée. Cependant, outre Cthulhu, Azathoth et le reste du panthéon du mythe, aucun autre dieu ne peut exister, ne serait-ce que pour des raisons de logique immanente. Il est possible que la campagne proposée ici soit « enrichie » de représentants très croyants de la chrétienté, du judaïsme ou de l'islam, qui interprètent les événements comme la volonté de Dieu, mais de tels personnages doivent au cours de leurs gains de connaissances vivre une crise radicale de leur croyance. Une telle relation à la foi peut poser problème à des croyants. Ils doivent faire mine de considérer qu'il ne s'agit que d'un jeu littéraire et que tout cela n'a aucune incidence sur le monde réel ! Malgré tout, un Gardien qui a l'intention d'écumer les légendes religieuses (ou même les dogmes) à des fins ludiques doit au préalable clarifier tout cela et s'assurer que tous ses joueurs se sentent à l'aise.

tion totale. Leur engeance doit un jour prendre la relève de l'humanité en tant que maîtres sur Terre. L'entité procréatrice insufflait aux femmes dont ils avaient pris possession l'idée qu'elles étaient enceintes d'un émissaire, un « ange » de leur Dieu, de sorte que les mères en devenir puissent rester dans la communauté. Ce n'est qu'en grandissant que les enfants présentaient des indices de gigantisme et de brutalité, souvent accompagnés de capacités intellectuelles exceptionnelles et d'une force surnaturelle. Il était néanmoins souvent trop tard pour pouvoir tout simplement éliminer les « fils des anges ».

Le candidat ayant probablement le plus engendré les Nephilims est identique à la divinité de la région, Baal-Sebub, le maître des mouches, aujourd'hui synonyme du Diable. Le peuple d'Israël était très influencé par ce dieu, comme plusieurs passages de la Bible le montrent. Derrière la tête cornue de Baal se rassemblaient de nombreux cultes du taureau du Proche-Orient, comme Apis en Égypte ou le culte de Mithra que l'Empire romain s'appropria lors de la conquête de l'Asie Mineure. Toutes ces religions ne sont cependant qu'un explétif pour Celui dont le Nom ne doit pas être dit, le puisant Hastur de la lointaine Aldébaran dans la constellation du taureau !

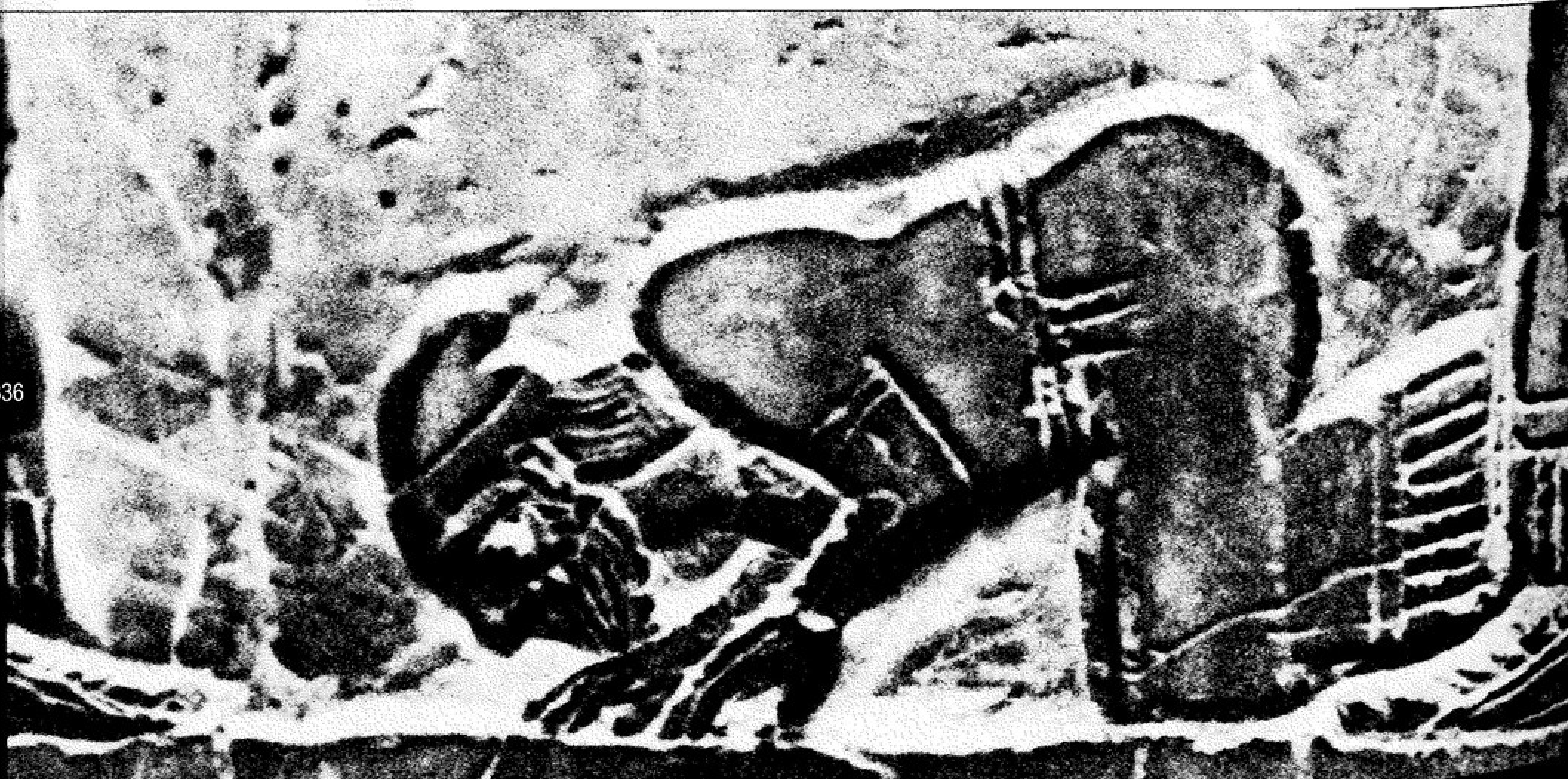
Les Nephilims se reproduisirent, mais leurs descendants ne montrèrent pas tous des signes de gigantisme. Ces caractéristiques pouvaient cependant parfois sauter plusieurs générations, et l'enfant qui naissait alors possédait une taille et une force inhabituelles, qui le plaçaient bien au-dessus des humains normaux. Malgré tout, les Nephilims et leurs descendants demeurèrent une abomination comme le montre indubitablement le livre d'Enoch. Et si l'on peut douter que le déluge que rapportent les mythes de nombreux peuples dans le monde entier fut déclenché spécialement pour anéantir les géants sur Terre, ils sont considérés comme disparus après Noé. Cependant, cette supposition était fausse : l'un des Nephilims, agrippé à l'Arche, avait survécu.

Les géants n'avaient pas été rayés de la surface de la Terre pour une autre raison encore : la femme du deuxième fils de Noé, Ham, portait le gène en elle, même si elle n'en était pas consciente à ce moment. La Bible rapporte de plus que Noé maudit Ham quelques temps après le déluge et le traita d'impudique. Les explications de la Bible sont vraiment douteuses ; il semble bien plus probable que les premières caractéristiques typiques des Nephilims que l'on croyait éteints se révélèrent chez la femme d'Ham.

Lors des générations suivantes, les caractéristiques des anges déchus n'apparurent que rarement, et leur taille ainsi que leur puissance n'étaient rien comparé à celles de leurs ancêtres. C'est pour cette raison qu'ils réussirent à s'étendre peu à peu dans tout le Proche-Orient et au-delà. De plus, ils obtenaient toujours des postes de pouvoir comme Og, le roi amorrite de la région de Bashan mentionné dans la Bible.

Ces êtres furent décrits comme des « Refaïms » et étaient des humains normaux, excepté leur taille de la hauteur d'une maison. Les trouvailles d'artéfacts de divers archéologues, leurs descriptions et même des squelettes retrouvés soutiennent cette théorie.

Même à des époques plus tardives, divers cas de gigantisme furent constatés, et la médecine moderne nomme ce phénomène acromégalie. Chez les adultes, certaines parties du corps, la plupart du temps les extrémités, commencent soudain à se développer à nouveau. Dans le cadre de cette campagne, les caractéristiques et la force des Nephilims réapparaissent de temps à autres dans toute leur étendue : certains de ces nouveaux géants se voient pousser des cornes ou des ailes rudimentaires, d'autres se découvrent brusquement des capacités surnaturelles et puissantes comme une force phénoménale, de la télékinésie ou de la pyrokinésie.





Représentation ancestrale d'un Refaïm

Au début de la campagne de la Bible, la position des étoiles est plus propice pour les descendants des anges qu'elle ne l'a été depuis des millénaires : le gène des Nephilims se réveille ! Si tous les fils des dieux suivent l'appel du sang et accomplissent le passage vers le surhumain avec les rites corrects aux endroits adaptés, et deviennent des surhommes qui peuvent écraser une montagne avec les poings, qui dépassent les limites du temps et de l'espace, et qui peuvent tuer d'un simple regard, il ne reste pour la race humaine normale que la voie de l'esclavage. Dans le meilleur des cas...

Une guerre entre les fils purs d'Adam et les fils des anges est proche, guerre qui se déroule dans un pays parfois très inhospitalier pour un Européen et terre sacrée pour les trois religions du monde.

La terre de la Bible

La terre de la Bible est décrite communément comme le Proche ou le Moyen-Orient. C'est une terre immense, dont la frontière nord est formée par le Caucase, qui s'étend à l'ouest jusqu'aux côtes de la mer Égée en Anatolie, à l'est jusque dans les hauts-plateaux perses et au sud sur toute la péninsule arabique. Elle inclut de plus la péninsule du Sinaï ainsi que l'Égypte, le long du Nil. Cependant, une faible partie est habitable, se regroupant autour du Tigre et de l'Euphrate, ainsi que sur la côte méditerranéenne de la Syrie jusqu'en Égypte. En raison de sa forme et de sa richesse agricole, cette zone est appelée le « croissant fertile ».

La zone centrale des histoires de la Bible se trouve actuellement en Syrie, au Liban, en Israël, en Palestine et en Jordanie et est désignée comme le Levant. S'y ajoutent l'Égypte avec la péninsule du Sinaï et l'Irak. Le climat du Levant est chaud et sec, et l'humidité n'est un peu plus élevée que près de la côte. Il n'y a qu'en altitude que les températures sont relativement agréables pour les Européens, mais en hiver il peut y faire très froid.

Les premières cités de Palestine remontent au troisième millénaire avant J.-C. Vers 2 000 avant J.-C., la région fut dominée par les Égyptiens, et à partir du XIIIe siècle avant notre ère, les Israélites y étendirent leur domination. L'Ancien Testament concerne majoritairement cette époque. L'apogée du pouvoir fut atteinte sous le règne du roi David (1 004 à 965 avant J.-C.). La zone dominée était environ quatre fois plus grande que la surface actuelle d'Israël et Jérusalem en était la capitale. Après la mort de Salomon, le fils de David, le royaume fut divisé entre Israël au nord et la Judée au sud. Cet état fut conservé environ deux cents ans puis le déclin commença. Le nord fut conquis par les Assyriens à partir de 722 et le sud en 586 par les Babyloniens. En 332 avant J.-C., Alexandre le Grand soumit la région, marquant le début de la période hellénistique. Après la mort d'Alexandre, le pouvoir passa des Ptoléméens aux Séleucides. De 141 à 63 avant J.-C., il y eut même pendant un temps un Etat juif indépendant, jusqu'à ce que les Romains s'approprient la région. Les temples juifs furent détruits et les rebellions et aspirations à l'indépendance réprimées dans la violence.

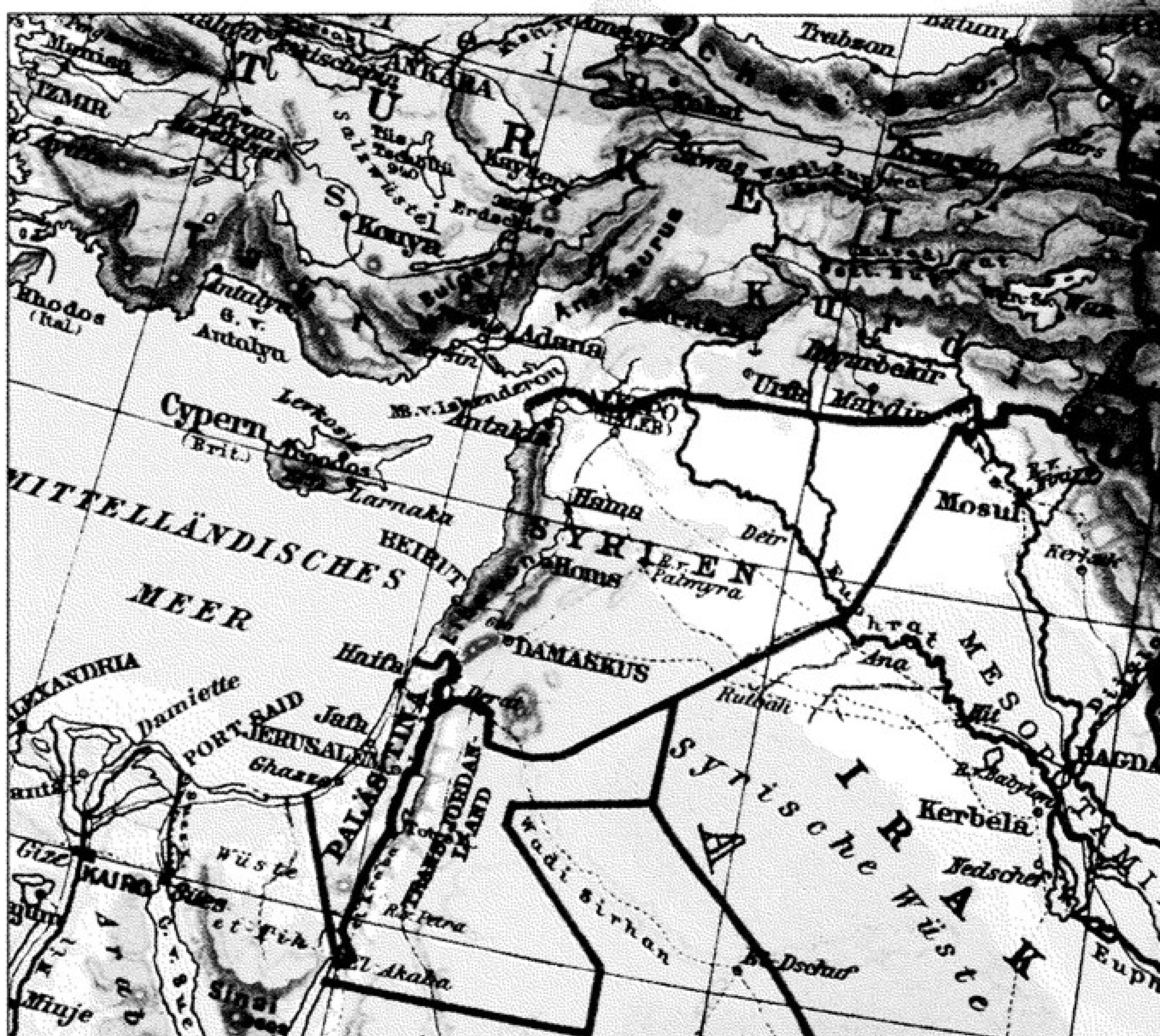
Une période faste débuta lorsque l'empereur Constantin Ier fit du christianisme la religion d'état en 313 après J.-C. En 638, les Arabes conquirent Jérusalem. Le peuple se tourna vers l'islam au cours des générations suivantes.

« [Lorsque les Israélites] prirent d'assaut [la ville d'Hébron], ils tuèrent tous les habitants. En ce temps-là, une race de géant y vivait encore. Ils possédaient des particularités physiques tellement différentes que toute personne qui les voyait était surprise et leur voix était épouvantable. On peut voir encore aujourd'hui leurs os qui n'ont aucun lien crédible avec ceux des autres humains. »

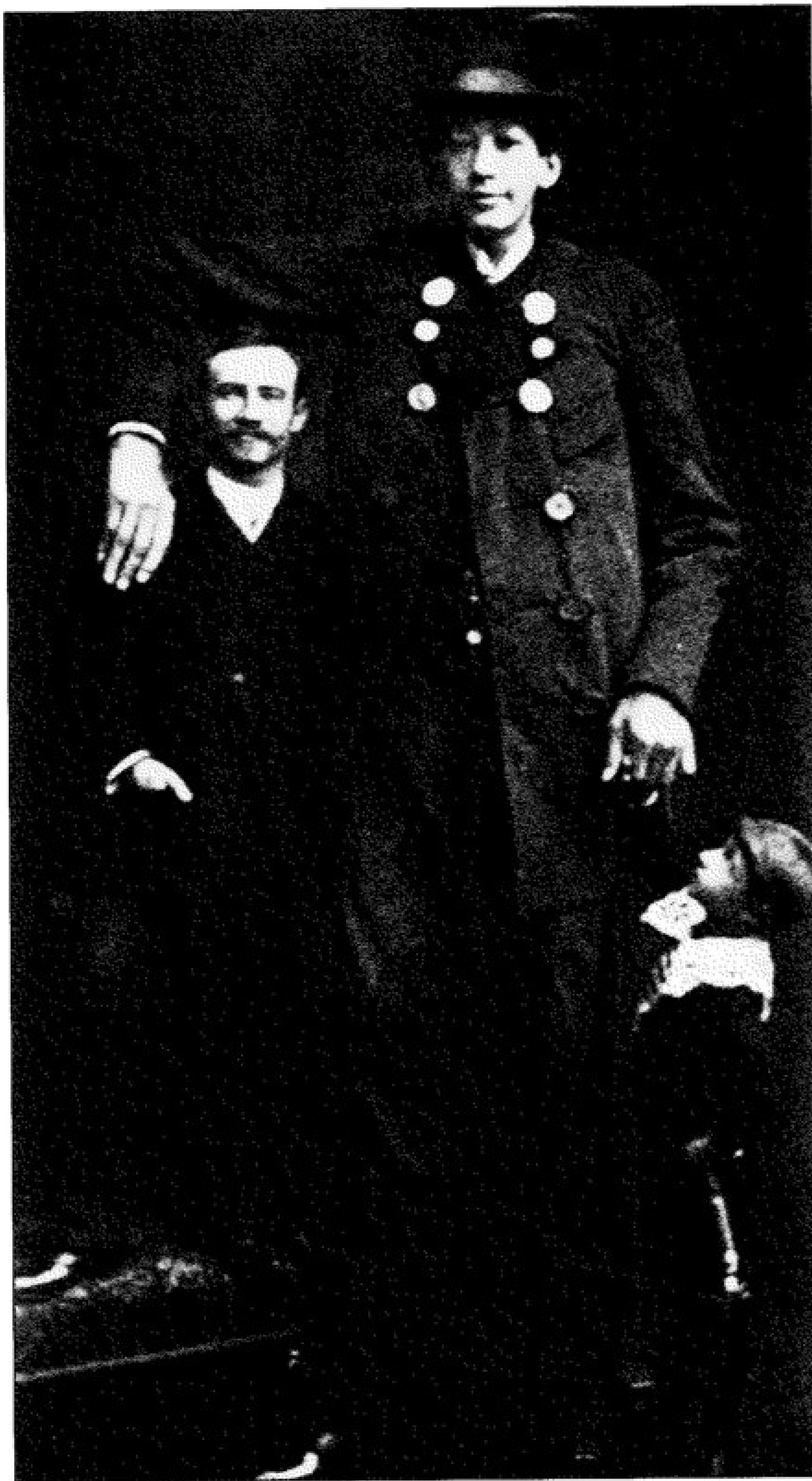
Flavius Josephus, *antiquité juive*, Ier siècle après J.-C.

« Mes amis me pardonneront la description de mes souffrances avec autant de précision. Ce n'est que pour décourager tous ceux qui [...] ne sont pas riches, nobles ou très endurcis. Car sans la possession d'au moins un de ces attributs, il vaut mieux qu'ils restent chez eux. »

Ida Pfeifer, *Reise einer Wienerin im Heiligen Land*, 1844 (Voyage d'une Viennoise en Terre Sainte)



Des personnes de grande taille se comportent de plus en plus étrangement



Le centre politique migra vers Bagdad. De la fin du XI[e] siècle au XIII[e] siècle, les croisades déclenchèrent la guerre dans la région. En 1517 commença la domination des Ottomans, les communautés juives et chrétiennes obtinrent une certaine autonomie et le commerce fleurit.

Au XIX[e] siècle, l'intérêt des pays européens pour le Moyen-Orient s'éveilla. Le but de leurs explorations était l'influence politique et militaire, ainsi que les matières premières. De plus en plus, les archéologues vinrent sur cette terre pour prouver la véracité de la Bible.

Après la première Guerre Mondiale, le royaume ottoman comptant parmi les puissances vaincues fut divisé. La France obtint la Syrie, qui donna ensuite la Syrie et le Liban modernes, la Grande-Bretagne eut la Palestine, dont la Jordanie se sépara ensuite, ainsi que la Mésopotamie (Irak).

C'est la situation dans les années vingt. Elle est caractérisée par les conflits entre les Arabes et les Anglais ou les Français, et plus tard les juifs. Les Britanniques avaient promis aux Arabes l'autonomie s'ils soutenaient la Grande-Bretagne pendant la guerre, mais ils ne tinrent pas leur promesse. Les juifs, qui arrivèrent de plus en plus nombreux dans le pays au début du mandat britannique, furent tout d'abord dans le collimateur des Arabes en tant qu'alliés des Britanniques, puis plus tard comme mécréants et « voleurs de terre ». Des immigrants juifs représenteraient certainement un groupe de joueurs intéressant, confrontés, outre aux recherches concernant le mythe, à toute une série d'autres problèmes.

La France concéda l'autonomie à la Syrie et au Liban en 1941, et la Grande-Bretagne à l'Irak en 1930 déjà. L'influence des grandes puissances dans la région resta cependant importante. Après la deuxième Guerre Mondiale, l'Etat d'Israël fut fondé, en 1948, en même temps qu'une déclaration de guerre de nombreux pays arabes. Depuis lors, l'histoire de la Palestine est caractérisée par les attaques, les attentats et les ripostes, chaque partie déclarant avoir réagi aux torts de l'autre.

« Et Zarathoustra parla au peuple et lui dit : Je vous enseigne le Surhomme. L'homme est quelque chose qui doit être surmonté. Qu'avez-vous fait pour le surmonter ? [...] Qu'est le singe pour l'homme ? Une dérision ou une honte douloureuse. Et c'est ce que doit être l'homme pour le surhomme : une dérision ou une honte douloureuse. »

Friedrich Nietzsche (1844-1900), philosophe allemand

Guerre contre les enfants de Dieu

La campagne contre le réveil des Refaïms en tant que sorte de surhumain, qui aspire à mettre un terme à l'Homo sapiens comme espèce dominante, présente les dimensions d'une tragédie classique. Celui qui porte en lui des gènes de Refaïm entendra l'appel du sang qui l'attirera tout d'abord vers la tombe du dernier vrai Nephilim à Ararat. Son corps et son esprit se modifieront alors de plus en plus rapidement, jusqu'à ce que toute humanité en lui ait disparu. Un ancien culte du Proche-Orient, dont la traduction du nom donne quelque chose comme « la confrérie de la grande roue », attend déjà les aberrations errantes, pour leur faciliter le passage vers le surhumain. D'autres proto-Refaïms remarquent au contraire ce qui est en train de leur arriver et tentent tout ce qui est en leur pouvoir, parfois même l'automutilation, pour ne pas se transformer en monstre inhumain. Ce groupe de déviationnistes est la seule chance pour les humains de se dresser contre leurs nouveaux maîtres et souverains.

Le point de départ du scénario est l'automutilation mystérieuse d'une bonne connaissance des investigateurs, une personne d'une grande intelligence... et d'une taille remarquable. Lorsque les personnages sont appelés à la rescousse, ils apprennent que cette connaissance est tombée dans le coma en tentant de se percer un trou dans le front avec une perceuse à main. Mais ce n'est pas l'ouverture du « troisième œil » (ou l'influence corruptrice des insectes de Shaggaï) qui en était responsable, mais la volonté de se détruire l'hypophyse à la base du crâne, une glande endocrine ayant, entre autres, une influence capitale sur la croissance humaine. En effet, le malheureux souffrait ces derniers mois de poussées très peu naturelles d'acromégalie. Lorsque ses compagnons le voient dans son lit de malade, il fait vingt centimètres de plus que lors de leur dernière rencontre. Leur ami n'est-il devenu fou qu'en raison de la douleur de sa



Le Mont Ararat

croissance soudaine ? Il peut se passer un long moment avant que les visiteurs du malade ne se rendent comptent que les tressaillements nerveux des doigts du patient paralysé constituent en fait un code en morse.

« - .-. .- .-. .- - « – « A-R-A-R-A-T »

L'ami des investigateurs n'est en effet pas la seule personne surdouée et de grande taille qui disparut ou fut victime d'automutilation au cours des derniers mois. Tous ceux qui furent concernés étaient soit en route vers ce volcan ancestral à la frontière entre la Turquie, la Russie et l'Arménie, ou sur le chemin du retour de celui-ci. Outre leur taille, certains d'entre eux présentaient des déformations étranges, ainsi qu'une modification de leur couleur de peau et de sa structure. Avant leur disparition ou leurs blessures, on prêta à certains des forces singulières.

L'anomalie d'Ararat

- **Pays :** Turquie (Turquie de l'est, près de la frontière de la république socialiste soviétique d'Arménie depuis 1922, et de l'Iran, zone kurde).
- **Coordonnées :** 39° 42' 10" de latitude nord, 44° 16' 30" de longitude est.
- **Itinéraire :** Les aéroports les plus proches sont Agri (à environ cent kilomètres, mais avec peu d'avions) ou Van (à environ cent cinquante kilomètres, meilleure interconnexion) ; point de départ de l'ascension : Dogubayazit (à environ vingt-cinq kilomètres au sud-ouest de la montagne) ou Igdir (à trente kilomètres au nord-ouest de la montagne).
- **Type de lieu :** Formations inexpliqués près du sommet d'Ararat, un volcan éteint et la plus haute montagne de la Turquie (5 165 mètres).

La première station de la quête des Refaïms conduit en haut du volcan éteint d'Ararat (Agri Dagi en turc et Masis en arménien). Les personnages voyagent dans une région où les gens ont beaucoup souffert au tournant du siècle, l'ancienne province ottomane d'Arménistan. La partie est appartenait au XIX[e] siècle à la Russie en tant qu'Arménie. De 1918 à 1920, un pays indépendant exista, qui fut ensuite divisé entre la Turquie et l'Union soviétique en construction. Les soulèvements de 1894 et 1896 pour l'indépendance arménienne eut pour conséquence un massacre des Arméniens dans tout le pays. Le génocide arménien eut lieu en 1915, car ce peuple avait soutenu en partie les adversaires de la Russie. Les souffrances subies seront très certainement ressenties par les personnages qui voyagent dans cette région dans les années 1920.

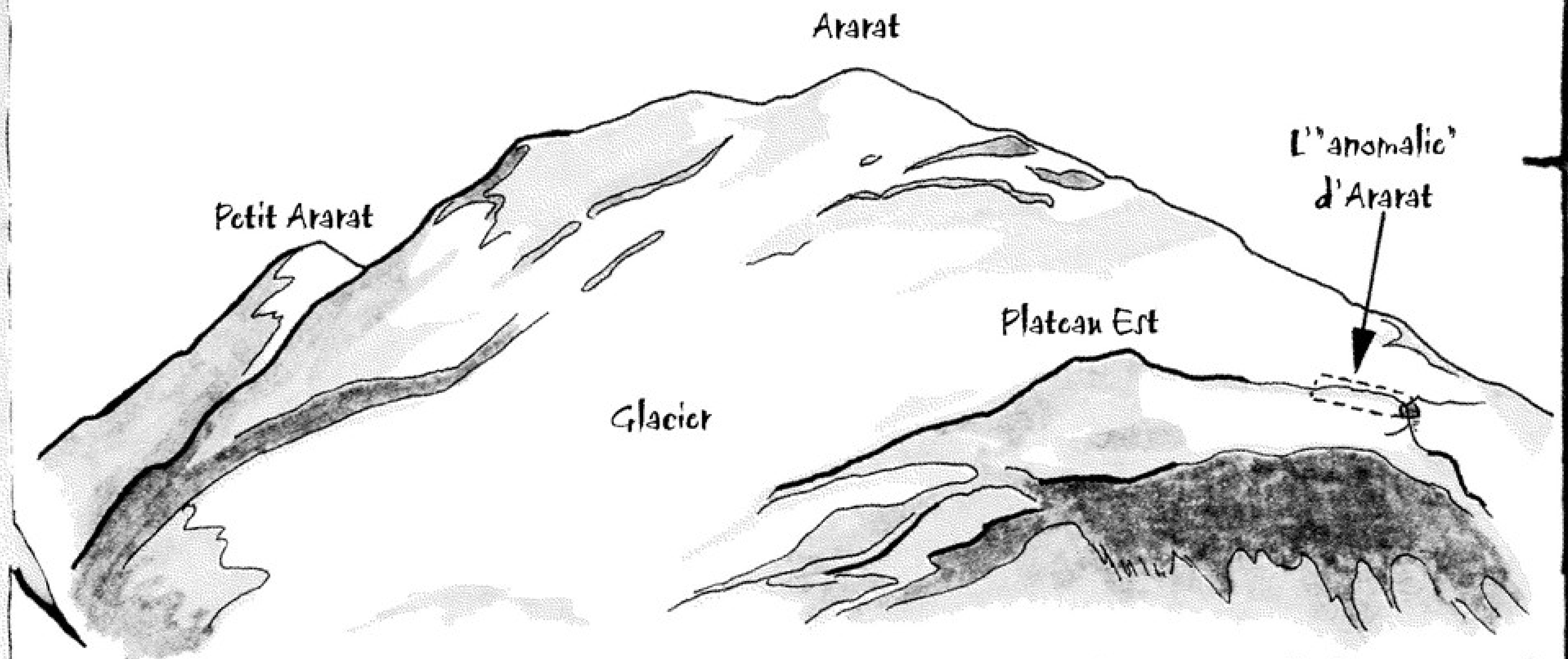
Les investigateurs seront certainement familiers de l'histoire du déluge. La Bible n'est cependant pas la seule source le mentionnant, de sorte que les scientifiques modernes considèrent la possibilité d'une inondation de grande ampleur dans l'Antiquité. Les personnages bibliques sont moins sûrs sur le plan historique : Noé était le dixième patriarche après Adam et atteignit, selon la Bible, neuf cent cinquante ans.

La source biblique donne une description très précise de l'arche, qui correspond aux prin-



En route vers le sommet de la montagne

Le Mont Ararat



Le plateau Est de l'Ararat

0 5 km
N
Frontière
Glacier
L'"anomalie" d'Ararat
Ararat (5165 m)
Petit Ararat (3925 m)
Bayzit

Carte des environs

cipes de construction des bateaux. Sa taille dépasse cependant tout ce qui était connu en ce temps-là dans ce domaine. Sa longueur, d'après des calculs prudents, aurait atteint la moitié de celle du Titanic, pour une largeur de 20% inférieure. À la fin du déluge, l'arche arriva selon la Bible sur le mont Ararat, mais la chaîne de montagne pourrait être sous-entendue. Le sommet du volcan est couvert de glace et, profondément enfoui sous les glaciers, se trouve peut-être le bateau légendaire. Les tentatives de découverte de témoins le corroborant n'ont pas manqué par le passé. Elles furent stimulées par les histoires telles que celle d'un petit village arménien, Bayzit, au pied du mont Ararat, qui rapporte l'existence d'un berger qui aurait vu, il y a longtemps, un grand bateau de bois sur la montagne.

La première ascension connue du sommet, cependant tardive, ne se produisit qu'en 1829, avec le physicien estonien Friedrich Parrot et son équipe. Néanmoins, il ne trouva pas l'arche. En été 1833, les participants d'une expédition turque déclarèrent avoir vu dépasser du glacier sud une proue de bateau mais ne rapportèrent aucune preuve. D'autres expéditions suivirent à un rythme de plus en plus effréné.

L'ascension de l'Ararat n'est pas un problème pour des alpinistes bien entraînés et bien équipés car le mont compte parmi les hautes altitudes les plus aisées dans les cinq mille mètres. La difficulté est plutôt d'obtenir l'autorisation des autorités turques, car la montagne s'élève dans la zone frontalière. De bonnes relations ou un intercesseur se révèleront d'une grande aide.

Pour atteindre le sommet sur le flanc sud-ouest, le moins difficile, Dogubayazit, petite ville pauvre à l'est de la Turquie, constitue un bon point de départ. Une ascension depuis l'Arménie est presque impossible en raison de la surveillance étroite de la frontière. Depuis Dogubayazit, il faut prendre la direction du nord ; les contrôles militaires turcs sont probables. Le début peut se faire en véhicule tout-terrain, mais par la suite, seules des bêtes de somme en plus de porteurs peuvent être utilisés. De petites colonies de bergers ou des camps de quelques groupes nomades offrent la possibilité de compléter ses réserves ou de se renseigner auprès des autochtones à propos des environs. Si le voyage se passe sans encombre, il sera possible d'établir un camp de base en haut de la zone encore verte, à environ trois mille mètres d'altitude.

Il est recommandé d'observer une journée d'acclimatation et de ne faire qu'une petite reconnaissance. La raide ascension vers un deuxième camp peut être entreprise à partir du troisième jour. La poursuite vers le camp d'altitude s'effectue dans les éboulis et les pierres, à environ quatre mille mètres au-dessus du niveau de la mer, juste sous la limite de neige.

Le jour suivant, après six heures d'escalade, au-dessus de la partie couverte de neige et de glace, les personnages éprouvent le sentiment de se trouver sur le sommet de la montagne, sur laquelle l'arche de Noé se serait posée. C'est la partie la plus difficile du voyage, et le mauvais temps peut entraîner l'abandon de l'ascension.

À l'heure où les Refaïms se réveillent et où retentit l'appel du dernier Nephilim, une ascension du sommet ne sonnera pas la fin du voyage. Un personnage sensible ressent soudain le besoin de poursuivre vers l'ouest depuis le sommet. Les contre-indications frénétiques et infondées du guide local éveillent la curiosité des autres participants à l'expédition. Après un moment de descente, ce qui n'est pas sans danger sur un glacier, il apparaît au loin, à environ deux kilomètres du sommet et quatre mille sept cents mètres d'altitude, quelque chose qui sera décrit par la presse des années plus tard comme l'anomalie d'Ararat : un objet sombre dépassant de la neige. Ses dimensions sont gigantesques et sa forme pourrait en effet être celle de la proue de l'arche.

Cette vision déclenche chez le personnage qui a proposé le détour un évanouissement. Alors que ses compagnons attribuent probablement cela à l'effort inhabituel en haute altitude, il a une vision. Il voit une silhouette humanoïde immense et éloignée, avec des ailes sur le dos, s'agripper sous un objet gigantesque en bois, semblable à celui qui vient tout juste d'être découvert. Peu de temps après, la vision change et le personnage voit à travers les yeux de cette créature. Il ressent dans le même temps le fort balancement, le mouvement du haut vers le bas de l'objet, mais également la force importante qui lui permet de ne pas être emporté, puis il se trouve sous l'eau. Il ressent cependant qu'il est resté dans cet état depuis longtemps et que ses forces commencent lentement à décliner. Le personnage est à ce moment ramené à la réalité par ses compagnons.

Alors qu'il tente encore de se clarifier les idées et de raconter à ses amis la vision qu'il a eu, le temps commence à changer à une vitesse impressionnante. Des nuages sombres cachent le soleil, des éclairs déchirent le ciel et le tonnerre retentit. Les derniers guides locaux qui seraient restés prennent à présent la fuite et les personnages sont laissés à leur triste sort. La tempête semble incarner la colère du Dieu de Noé qui leur reproche leur découverte.

Au moment où le groupe pense être perdu, les personnages obtiennent de l'aide. Brusquement, un homme en robe de bure se tient devant eux et leur propose de les emmener à l'abri de la montagne devenue inhospitalière. Au cours du chemin qui les conduit vers l'est, il leur fait comprendre qu'il les attendait et qu'il leur expliquera « tout » bientôt.

Le moine les accompagne au cloître de Chor Virap, côté arménien, sur des chemins sinueux. Le voyage se déroule assez difficilement car les soldats des deux côtés représentent un danger et le fleuve frontalier Araxe doit être traversé avec succès.


Le cloître de Chor Virap

Chor Virap

- **Pays :** République socialiste soviétique d'Arménie, à la frontière turque.
- **Coordonnées :** 39° 52' 41" de latitude nord, 44° 34' 35" de longitude est.
- **Itinéraire :** Depuis Erevan, la capitale d'Arménie facile à atteindre en train ou en avion, le cloître se trouve à trente-cinq kilomètres à vol d'oiseau en direction du sud, entre Artashat et Ararat, à l'ouest du village Phokhr Vedi. Il est très connu dans la région et visible de loin.
- **Type de lieu :** Cloître chrétien et symbole national arménien, il possède une deuxième signification secrète dans le cadre de la campagne des Refaïms ; c'est le tombeau du seul Nephilim pur sang qui survécut au déluge.

Le cloître de Chor Virap se trouve sur une petite colline, à un kilomètre du fleuve Araxe. La vue sur le mont Ararat, dont le sommet n'est qu'à trente kilomètres et que les Arméniens considèrent encore comme le « leur » même si leur gouvernement en a décidé autrement avec le voisin, est impressionnante.

Le cloître est un autre point clé de la campagne des Nephilims. Noé, avec l'aide de ses fils, enferma le Nephilim survivant dans une fosse, après avoir pu le maîtriser en raison de son affaiblissement. Après un long combat, le Nephilim entra dans un état proche de la mort et Noé combla le fossé. Il écrivit quelques lignes d'explication sur une plaque en pierre qu'il plaça dans la tombe.

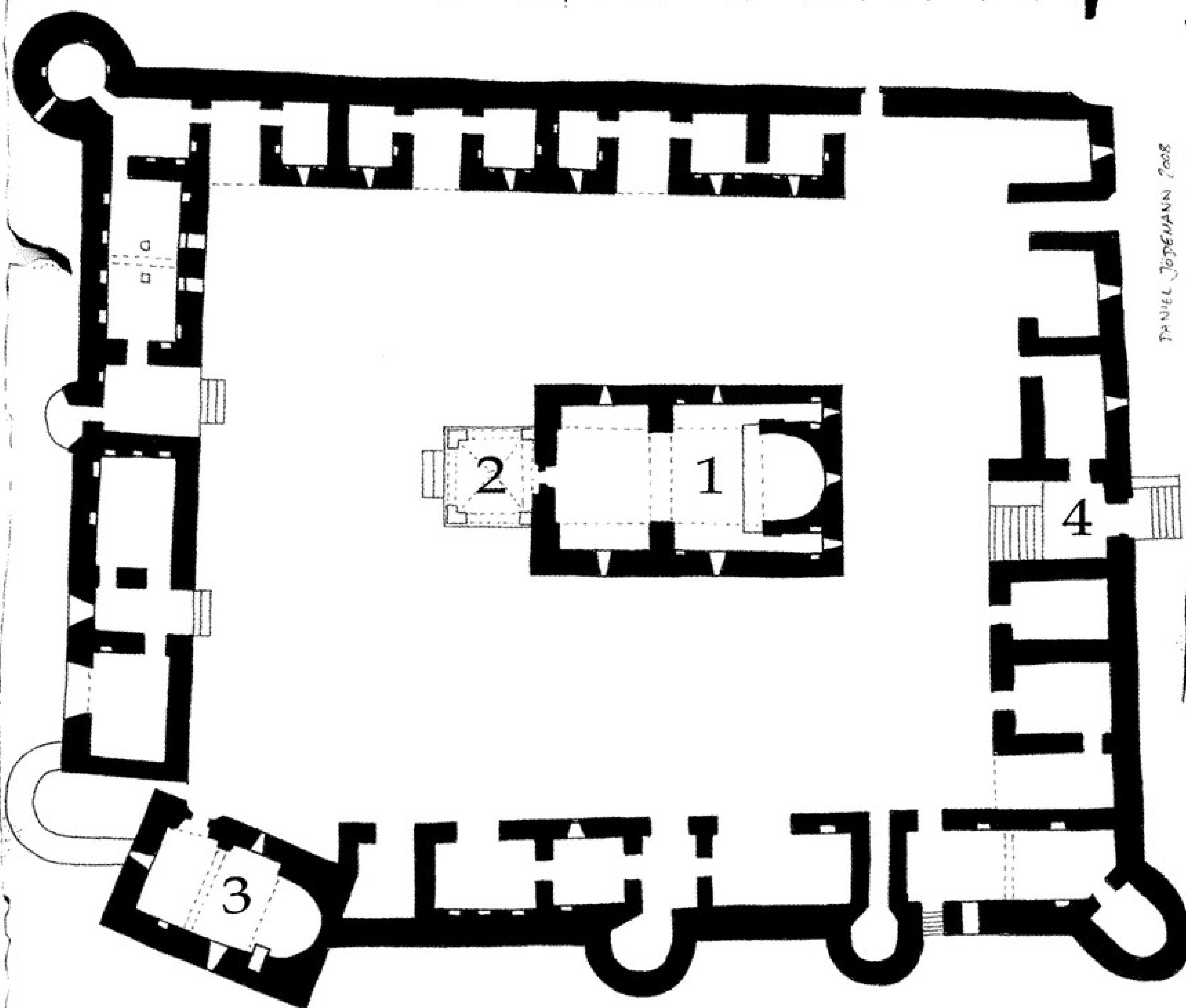
Cependant, le Nephilim n'est pas tout à fait mort. À certaines périodes, son appel retentit ; jamais il n'avait été aussi puissant qu'à l'époque des personnages, mais il l'avait été suffisamment pour influencer la construction de la nouvelle capitale Artashat. Selon plusieurs sources, cette décision prise a priori par hasard par le roi Artaxias Ier le fut sur les conseils d'Hannibal. On peut supposer que le gène des Nephilims sommeillait également chez Hannibal, le grand seigneur de la guerre. De plus, le nom Hannibal, phénicien, signifie « Baal est miséricordieux » !

Que ce soit consciemment ou non, ils contribuèrent tous deux à la découverte du Nephilim car des années plus tard, des habitants d'Artashat creusèrent directement au-dessus de son tombeau. Un chrétien y fut emprisonné, nommé plus tard Grégoire l'Illuminateur. Il y resta pendant treize ans, soumis à des tortures physiques mais également psychiques dues aux rêves instillés par les restes du Nephilim situé juste en dessous de lui. Mais Grégoire était fort et résista ; il commença à creuser et découvrit ce qui demeurait du géant, ainsi que la plaque de pierre de Noé.

En 301, Grégoire réussit à guérir une maladie du roi. Dans le même temps, il lui rapporta la présence du monstre dans le sous-sol et parvint, à l'aide de la plaque de pierre, à convaincre le roi de se convertir au christianisme. Grégoire retranscrivit ses expériences dans un écrit toujours conservé sous clé aujourd'hui par l'abbé du cloître.

La capitale Artashat fut plus tard détruite par les Perses ; seule demeure la colline sur laquelle se trouve actuellement le cloître. La caverne dans laquelle fut enfermé Grégoire a été préservée. Le cloître fut fondé pour surveiller le squelette du Nephilim, mais dans les dernières années deux membres de la confrérie de la grande roue ont réussi à s'infiltrer parmi les moines. Leur but est d'accueillir les Refaïms éveillés et de les conduire secrètement vers le Nephilim dans le cloître, là où les attend une épiphanie impie...

Sur les trente kilomètres à parcourir, le moine pensant avoir un descendant des Refaïms et ses adeptes, leur raconte qu'il en a déjà conduit plusieurs autres au cours des derniers



mois, qu'il les a menés ensuite dans le plus grand secret aux restes du Nephilim, où ils auraient reçu un message mystique. La plupart d'entre eux se sont ensuite dirigés vers Palmyre, une ville en ruine située en Syrie.

À un certain moment, le moine se rendra compte de son erreur. Puisqu'il serait vraisemblablement dépassé sur le plan de la force, il décidera de prendre la fuite.

Le premier cloître sur ce lieu date du VIIe siècle et le bâtiment actuel fut construit au XVIIe siècle. Au centre du complexe se trouve l'église de Sainte Astvatsatin (sainte mère de Dieu), dans le style typique des coupoles à croix. Un clocher fut érigé au début du XXe siècle sur le portail ouest, dont la coupole octogonale élevée est quelque peu décalée vers l'est. L'église est dans l'ensemble très peu ornementée et seul le haut-relief du mur est intéressant : il représente Grégoire et sa vision des anges.

Des examens minutieux pourraient aujourd'hui montrer que le relief actuel n'est pas celui d'origine. Les anges débonnaires ont remplacé les Nephilims cruels qui y trônaient. Rapidement, le motif original fut retravaillé et illustre à présent une scène plus édifiante.


L'abbé du cloître peut aidera

L'église est entourée d'un mur épais avec des tours, derrière lesquelles se trouvent les cellules des moines ainsi que les pièces communes. Le site le plus important pour la campagne est cependant le trou dans la terre dans lequel Grégoire fut enfermé. Il se trouve sous la chapelle, bizarrement vrillée dans le coin sud-ouest du mur. Une échelle conduit plusieurs mètres plus bas, dans les profondes oubliettes (Chor Virap).
À l'époque de la visite des personnages, environ dix moines vivent dans ce lieu, dont deux traîtres. Le Gardien devrait faire apparaître le cloître comme très inquiétant. Il n'y a pas de courant, les pièces disposent de peu de fenêtres et sont toujours sombres. Cela concerne bien sûr tout particulièrement la fosse de Grégoire. Il ne devrait pas être difficile de faire ressentir l'atmosphère angoissante qui règne lorsque les personnages creusent pour trouver le Nephilim. Celui qui a déjà eu un rêve éveillé sur le mont Ararat pourrait s'évanouir dans la fosse. Que la raison en soit une nouvelle inspiration ou le manque d'air frais, les deux variantes doivent se révéler très déstabilisantes pour les joueurs.
Les moines sont une autre source de préoccupation. D'une part, les personnages doivent rester dans le flou en ce qui concerne le nombre de traîtres et ceux à qui ils peuvent faire confiance. D'autre part, le comportement normal des moines arméniens semble étonnant pour des Européens de l'ouest ou des Américains. La barrière de la langue pose un problème pour converser avec la plupart des moines et occasionne des incompréhensions et de la méfiance.
Les moines arméniens sont habitués à être traités avec le plus grand respect. De nombreuses règles doivent être respectées : on ne doit pas quitter l'église par la porte empruntée pour entrer, on ne tourne pas le dos à l'autel, etc. Ces règles seront certainement enfreintes, ce qui provoquera la mauvaise humeur de nombreux moines. Le plus étrange sera néanmoins le Matagh, un sacrifice d'animal effectué lors des jours fériés ou d'autres fêtes devant le cloître. Il s'agit d'une coutume arménienne ancienne, datant probablement des ères païennes, devenue entre-temps anodine et pratiquée dans toute l'Arménie. Cependant, les personnages ne seront certainement pas au courant de tout cela.

Si, malgré toutes les difficultés, ils parviennent à convaincre l'abbé de leur honnêteté et de leurs connaissances, ils auront la possibilité de lire les écrits de Grégoire l'Illuminateur et l'autorisation de regarder de plus près la fosse. S'ils creusent ici, ils trouveront en effet les restes du Nephilim. Avec les moyens à leur disposition, une destruction totale est impossible et l'abbé empêchera également que de graves dommages soient perpétrés. Interrogé sur la plaque de pierre mentionnée dans les écrits de Grégoire, l'abbé indiquera qu'elle a été emmenée au Moyen-Âge au monastère de Sainte Catherine, sur la péninsule du Sinaï appartenant à l'Égypte, dans l'une des plus grandes bibliothèques, jadis, du monde chrétien.
Palmyre (sur les conseils du faux moine) et le monastère de Sainte Catherine sont deux points de départ pour la suite des recherches. Pour la campagne, l'ordre n'a aucune importance. Il faut tout d'abord résoudre le problème suivant : les personnages se trouvent illégalement dans le pays, dans une région très convoitée il y a peu. Ils doivent donc veiller à ne pas tomber entre les mains de la police ou de l'armée. Dans le cas contraire, une mise en cause pour espionnage serait hautement probable.

Palmyre (Tadmor)

- **Pays :** Syrie (sous mandat français entre 1920 et 1946).
- **Coordonnées :** 34° 33' 49" de latitude nord, 38° 16' 14" de longitude est.
- **Itinéraire :** A deux cent dix kilomètres au nord-est de Damas (environ cinq jours de voyage dans les années 1920, principalement dans le désert), tout aussi difficile à atteindre depuis un autre point cardinal.
- **Type de lieu :** Immense champ de ruines avec un grand temple de Baal. À proximité directe de Tadmor, un point de rassemblement des Refaïms dans la campagne.

Dans les années 1920, la Syrie n'est pas un pays dans lequel le voyage est sans danger. Après une courte période d'indépendance (le roi Fayçal régna de 1918 à 1920), la France envahit le pays en 1920 après avoir obtenu le mandat sur la Syrie lors des accords Sykes-Picot. Les conflits atteignirent leur dramatique apogée entre 1925 et 1927 avec le soulèvement druze, violemment réprimé par les Français. Des milliers de morts, dont la majorité côté arabe, en fut la conséquence.
Le voyage vers Palmyre dans les années 1920 est relativement difficile en raison de l'éloignement du site. Ceux qui voyagent directement depuis Ararat peuvent choisir de passer la frontière au nord. Si, pour gagner du temps,

les personnages renoncent à l'obtention d'un visa, la traversée n'est pas si aisée. La distance entre Ararat et Palmyre est d'environ huit cents kilomètres à vol d'oiseau. Côté turc, la localité frontalière de Nusaybin est une possibilité, et côté syrien Qamischli, fondée pour la construction du réseau ferré de Bagdad. Le voyage conduira probablement jusqu'à Tadmor, tout d'abord dans la zone à domination kurde, via Al-Hasakah, là où le fleuve Khabour peut être traversé, ainsi que via Deir ez-Zor. À Deir ez-Zor, un pont suspendu de grande taille au-dessus de l'Euphrate fut construit en 1924 par des ingénieurs français. Le reste du trajet conduit à travers des zones désertiques presque inhabitées et des Bédouins peuvent être engagés pour servir de guides. Il n'est pas invraisemblable que la chaleur pèse beaucoup sur les aventuriers.

Depuis la mer, Tartous, ancienne place forte des Templiers, offre un bon point de départ. De là, on peut poursuivre directement vers l'est sur près de deux cent vingt kilomètres. La dernière grande ville est certes ancienne mais ennuyeuse.

Depuis Damas, capitale de la Syrie, la route conduit vers le nord-est sur deux cent dix kilomètres, à travers des zones désertiques peu peuplées. Il faut compter environ cinq jours depuis Damas ou la mer. Une préparation minutieuse, des guides et des tours de garde sont recommandés.

Le faste de Palmyre est écrasant avec ses colonnes romaines, la Vallée des Tombeaux et enfin, et non des moindres, le temple de Baal. Au-dessus de tout cela trône sur une montagne la citadelle de Qala'at Ibn Ma'n, depuis laquelle on obtient un bon aperçu du site.

La région était déjà peuplée à l'âge de pierre et Tadmor était aussi déjà une ville au second millénaire avant J.-C. En effet, les Refaïms avaient fondé une colonie en ce lieu après le déluge, qui depuis lors, constitue un pôle d'attraction pour les personnes possédant l'héritage du sang de l'ange noir. Palmyre est également mentionnée dans la Bible ; l'empire du roi Salomon se serait étendu jusqu'à elle. Néanmoins, il ne put pas tenir car les Refaïms étaient trop forts.

Au temps des Grecs et des Romains, Palmyre accumula de grandes richesses car elle se trouvait aux confins des routes commerciales les plus importantes entre Rome, l'Inde et la Chine. Pendant la période hellénistique, les travaux du temple de Baal, encore visibles aujourd'hui, commencèrent, mais la plus grande partie date des années 80 à 120. Des archéologues purent prouver l'existence de cultes divins sur ce site jusque dans les années 2 000 avant J.-C. Effectivement, Hastur était déjà vénéré ici lorsque les humains commencèrent à travailler la pierre.

De 267 à 272, la reine Zénobie régna sur Palmyre. Le sang du Nephilim était très prononcé en elle mais elle était belle, extrêmement volontaire et intelligente. Elle réussit tout d'abord à obtenir une indépendance considérable par rapport à Rome, mais lorsqu'elle voulut étendre son territoire, l'empereur romain Aurèle leva une importante armée qui fut en mesure de la vaincre.


Continuation en chameau

Pendant longtemps, le gène des Nephilims resta endormi. Au IVe siècle, l'éclat de jadis du site avait fortement pâli. Palmyre devint siège épiscopal, et le temple de Baal fut utilisé comme église chrétienne. Au VIIe siècle, les musulmans arrivèrent en ville et il fut alors transformé en mosquée.

Le destin de la ville en déclin fut scellé par un tremblement de terre au Xe siècle. La plupart des habitants quittèrent la région et personne ne reconstruisit sur les ruines. Dans les dernières années, les Refaïms et leurs disciples arrivèrent peu à peu dans la zone. Ils mirent la main sur Tadmor, étape pour de nombreux voyageurs en direction de Palmyre, et tentèrent dans un premier temps de rester dissimulés des regards extérieurs.

Plusieurs jours seraient nécessaires pour une visite exhaustive du champ de ruines. Dans les années 1920, certains bâtiments encore recouverts par le sable du désert sont dans un état de grand délabrement. La plus grande construction est le temple de Baal à l'est. Au Ier siècle après J.-C., c'était l'un des ouvrages religieux les plus importants de tout le Proche-Orient. La surface du temple est carrée, d'une longueur de côté d'environ deux cents mètres et il est entouré d'un mur d'enceinte de onze mètres de haut. Sur sa partie interne se dressent des colonnes sur deux rangées. Une entrée principale permet d'y accéder, et sur le mur nord se trouve un passage plus bas par lequel les animaux sacrificiels entraient à l'intérieur, sous le mur (pour la base du mythe, il est possible de parler de victimes humaines).

Lorsque l'on accède au temple, le regard se dirige tout d'abord sur le sacro-saint, auquel on peut accéder par un large perron. À sa gauche, se trouve un autel, et à droite un bassin pour les ablutions rituelles. Le sacro-saint

Celui qui veut éviter la localité de Tadmor minée par les cultistes lors de son séjour dans les ruines de Palmyre n'a plus à sa disposition que l'hôtel Zénobie. Construit en 1924 pour les ouvriers pétroliers en chemin vers Bagdad, la baronne d'Andurin entra en sa possession en 1929, vivant en Syrie et attirant les scandales. Elle changea le nom de l'hôtel en « Reine Zénobie » et commença à s'habiller comme la reine de l'Antiquité. Était-ce pour se déguiser ? De plus, on suppose que la baronne travaillait dans l'espionnage. Elle aurait tout du moins observé ses hôtes au travers de regards... Pour les investigateurs sur les traces de l'ange noir, la baronne pourrait être une alliée autant qu'une dangereuse adversaire. Peu après la vente (forcée ?) de l'hôtel en 1936 à des autochtones, la baronne d'Andurin fut assassinée dans des circonstances mystérieuses. L'hôtel battit lentement de l'aile, bien qu'Agatha Christie y aurait écrit certains passages de *Le Crime de l'Orient Express*. Aujourd'hui, c'est à nouveau l'un des hôtels les plus en vogue de la région. Mais qui fait donc la pluie et le beau temps ?

était entouré de colonnes de dix-huit mètres de haut et sur le côté est, certaines ont été conservées. À l'intérieur et sur le mur extérieur, on peut voir des vestiges de reliefs.

À proximité du temple, le portail d'Hadrien forme l'entrée vers la colonnade. Des temples d'autres dieux (Nebo, Baal-Shamin, al-Lat), se trouvent également sur le site, mais n'atteignent pas la taille du temple de Baal.

Une autre partie significative du complexe est la Vallée des Tombeaux, très étendue. Les tours funéraires visibles datent en grande partie du Ier siècle après J.-C. L'escalier en colimaçon permet de monter jusqu'à quatre étages. Environ quatre cents morts trouvèrent le repos éternel dans ces grandes tours en contenant chacune cinq, puis scellées par des plaques ornées d'un relief. Les chambres funéraires souterraines sont un peu plus récentes et scellées par des portes en pierre monumentales. Les morts sont également enterrés dans des compartiments, puis des sarcophages en pierre furent utilisés. Les tombeaux du IIe et du IIIe siècle sont en grande partie détruits.



Le temple de Baal de Palmyre

« Gott weiß, ich will kein Engel sein » (Dieu sait que je ne veux pas être un ange)

Chanson de Rammstein

Pour la campagne de l'ange noir, la situation de ce site se présente comme suit : la localité de Tadmor avec ses quelque mille habitants fut dominée par les Refaïms et leurs adeptes. Celui qui n'obtempérait pas était assassiné de sang froid ; tous les cadavres des tombes ne datent pas de l'Antiquité ! Tadmor ne sert que de point de ralliement pour les descendants de l'ange noir qui se réveillent peu à peu.

L'intérêt des voyageurs occidentaux et des chercheurs pour la ville en ruine, qui débuta avec le mandat français, ne sera que superficiellement satisfaisant pour les cultistes. Celui qui s'attarde ici voit ses animaux mourir, la nourriture pourrir ou tombe malade et doit se rendre d'urgence à l'hôpital de Damas. Mais l'heure est proche, l'heure où les Refaïms n'auront plus besoin de jouer à ce petit jeu de cache-cache, l'heure où les humains seront heureux de pouvoir encore servir leurs nouveaux maîtres.

Lors du voyage, il parvient aux oreilles des personnages que le démon Pazzuzu est réapparu. Les guides bédouins hésitent par conséquent à s'approcher à moins de trente kilomètres de Palmyre. Comme les représentations figuratives le montrent, Pazzuzu est l'un des anges noirs : sa tête ressemble à celle d'un chien, sa queue est celle d'un scorpion, il possède un pénis à tête de serpent et quatre ailes. Selon les traditions, il aurait apporté la peste et la fièvre à l'humanité.

Puisque les personnages ont été prévenus, ils observeront probablement les Refaïms à bonne distance. Ceux-ci pratiquent chaque nuit des rituels dans l'ancien temple de Baal. Nombreux sont ceux qui ont trouvé refuge dans les tours et les fosses souterraines de la Vallée des Tombeaux. Ainsi, certains témoignages d'une descendance du Nephilim du passé ont surgi.

Un deuxième groupe plus petit de géants se cache dans la citadelle. Ses membres ne portent cependant pas leurs cornes, ailes et autres anomalies avec fierté mais au contraire, ils ont tenté de les couper, de les brûler ou de s'en débarrasser par d'autres moyens encore. Ce sont les alliés potentiels des personnages, si tant est qu'ils réussissent à gagner leur confiance.

Le groupe s'est rassemblé pour mettre fin aux activités des Refaïms et de la confrérie de la grande roue. Le fait qu'ils se soient trouvés était un heureux hasard. Dans de nombreux pays, le gène des Nephilims s'est révélé au cours des dernières années. Un grand rituel doit les unir pour former une nouvelle race dominante et réduire en esclavage les humains « normaux » sous peu, voire même les exterminer. Tout d'abord, ces anges malgré eux ont tenté d'ignorer leurs capacités ou de les combattre, mais de plus, ils ont à présent décidé de se dresser contre les Refaïms et leurs adeptes. Ils se nomment les « Disciples illuminés de Saint Grégoire », ce qui n'est pas sans une certaine ironie, car leurs motivations ne sont pas religieuses !

Tout d'abord, comme les personnages, ils doivent obtenir d'autres informations. Quel rituel doit être effectué et où doit-il l'être ? Peu après la rencontre avec les investigateurs, les disciples débuteront leur première action. Si les joueurs leur offrent leur aide, ils seront les bienvenus.

TADMOR

DANIEL JÖDEMANN 2008

2

3 4

5

6

14

11

13

7 9 8

12

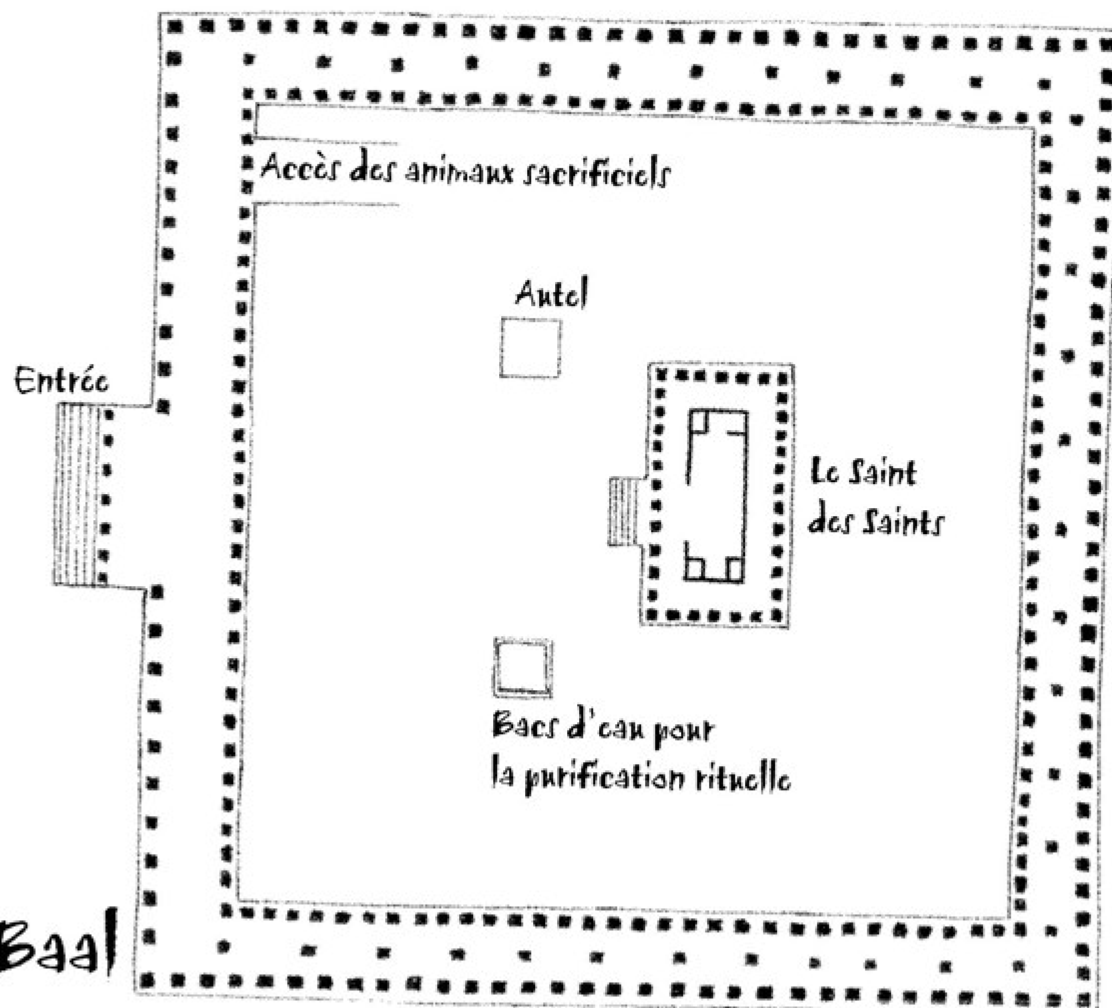
10

15

16

Palmyre

1 Qala'at Ibn Ma'n
2 Murs de Justinien
3 Palais de Zenobia
4 Temple des tombeaux
5 Allée de colonnes
6 Temple de Baal-Shamin
7 Théâtre
8 Arc de Triomphe
9 Temple de Nebo
10 Temple de Baal
11 Murs de Zenobe
12 Afqa-Quelle (Bad)
13 Vallée des tombeaux
14 Tour des tombeaux
15 Necropole sud-est
16 Route vers Damas



Temple de Baal

Au moyen de la force brute, les disciples de l'Illuminateur tenteront de pénétrer dans la ville en ruine pour y découvrir des indices et peut-être faire un prisonnier pour obtenir des informations. Si un conflit devait s'ensuivre, ils opèreraient sans pitié contre les Refaïms ou leurs adeptes et dans ce combat, le second ne perd pas dans la gloire ! Le Gardien devrait cependant réserver une bataille de grande ampleur pour la fin. Rencontrer les Refaïms et savoir qu'ils disposent de forces secrètes devrait être suffisamment impressionnant et effrayant pour les investigateurs. Les adeptes, que leur état répugne, se fieront principale-



ment aux grenades et aux mitrailleuses ; ils n'utiliseront leurs forces effroyables qu'en cas d'urgence, lorsqu'ils ne pourront plus faire autrement.

La brutalité de l'action peut faire douter un instant les personnages de leur loyauté. Néanmoins, si l'attaque des disciples réussit, des traces de la confrérie de la grande roue pourront être trouvées. Un rituel que les Refaïms doivent effectuer est grossièrement décrit dans ces documents. Un foyer mystique doit être créé, et il ne s'agit pas moins que de forger à nouveau une image divine, que les personnes pieuses connaissent sous le nom de « Veau d'Or » !

Si les personnages étaient déjà en Égypte, au monastère de Sainte Catherine, ils obtiendront alors un indice clair du Gilgal Refaïm, le lieu du rituel en question : sur les membres tués ou faits prisonnier de la confrérie, ils constatent la présence d'un tatouage rond semblable à un labyrinthe, correspondant parfaitement à la forme du Gilgal Refaïm (qui leur est pour l'instant encore inconnu). Avec la vague indication du plateau de Golan, il est possible de tirer plus tard les conclusions qui s'imposent en effectuant les bonnes recherches ; sinon, il y a encore la possibilité d'écumer le Sinaï. La station suivante est donc probablement le monastère de Sainte-Catherine à Horeb ou le Gilgal Refaïm. Les personnages n'accompagneront tout d'abord pas plus loin leurs nouveaux « alliés » pour ne pas être découverts.

Si après les violents évènements de Palmyre les personnages atteignent la grande ville suivante, ils pourront se rendre compte en lisant les journaux internationaux que d'autres incidents se sont également produits dans d'autres lieux très éloignés. Des « personnes à la force incroyable » ont commis des crimes d'une brutalité insoupçonnée. Le réveil de l'ange noir est apparemment un phénomène mondial ! Il y a également des cas de géants tués et certains pensent que leurs meurtriers n'étaient pas non plus des personnes normales. Dans certains pays, il a déjà été ordonné que les personnes de plus d'un mètre quatre-vingts soient emprisonnées. Des personnes de grande taille mais normales sont également prises pour cible.

Le monastère Sainte Catherine et le mont Horeb (Montagne de Moïse, Mont Sinaï, Djebel Moussa)

- **Pays :** Égypte.
- **Coordonnées du monastère Sainte Catherine :** Au pied de la montagne de Moïse, à deux kilomètres à vol d'oiseau au nord du sommet : 28° 33' 20" de latitude nord, 33° 58' 34" de longitude est.
- **Coordonnées de la Montagne de Moïse :** 28° 32' 23" de latitude nord, 33° 58' 24" de longitude est.
- **Itinéraire :** En partant de diverses localités côtières de la péninsule du Sinaï comme At Tur, à environ cinquante kilomètres à vol d'oiseau, avec un véhicule tout-terrain (difficilement possible dans les années 1920) ou en chameau ; la dernière partie de l'ascension de la montagne doit être effectuée à pied.
- **Types de lieux :** Cloître grec-orthodoxe et montagne sur la péninsule du Sinaï (altitude : 2 285 mètres). Pour la campagne, le cloître est un point d'informations important. Pour les Refaïms, c'est un lieu sur lequel les vestiges d'un puissant artéfact doivent être rassemblés.

Au pied de l'Horeb, là où Dieu parla à Moïse depuis un buisson ardent et lui ordonna de conduire le peuple de Dieu hors d'Égypte, fut construit le monastère Sainte Catherine au VI[e] siècle. Déjà au IV[e] siècle, des moines avaient érigé une chapelle à proximité du buisson légendaire. Près du monastère, se trouve la petite localité sans intérêt de Milgal.

La route officielle vers le monastère Sainte Catherine conduit dans les années 1920 tout d'abord vers Le Caire, où une autorisation hors de prix doit être obtenue auprès de l'archevêque pour visiter le Sinaï. À Suez, il est possible d'emprunter une traversée par bateau dans le golfe de Suez vers At Tur (également nommé El Tor à l'époque de Raithu). De là, il reste encore environ cinquante kilomètres à vol d'oiseau vers le nord-est pour atteindre son but. Le trajet conduit tout d'abord vers le nord à travers le désert de Raithu puis de Wadi Solaf, chaque étape durant environ une journée. Le soleil brûle le jour et le froid mord la nuit.

Le long voyage avec des Bédouins et une caravane de chameaux est une première occasion de récolter des informations. Il n'a pas échappé aux Bédouins que ces derniers temps, un grand nombre de personnes, et parmi elles des êtres de grande taille et déformés, ont établi des camps provisoires à divers endroits autour de l'Horeb et se livrent à des activités obscures.

Si l'on se rapproche du monastère Sainte Catherine, niché dans une étroite vallée à 1 570 mètres d'altitude, on pense atteindre une forteresse car il est entouré de grands

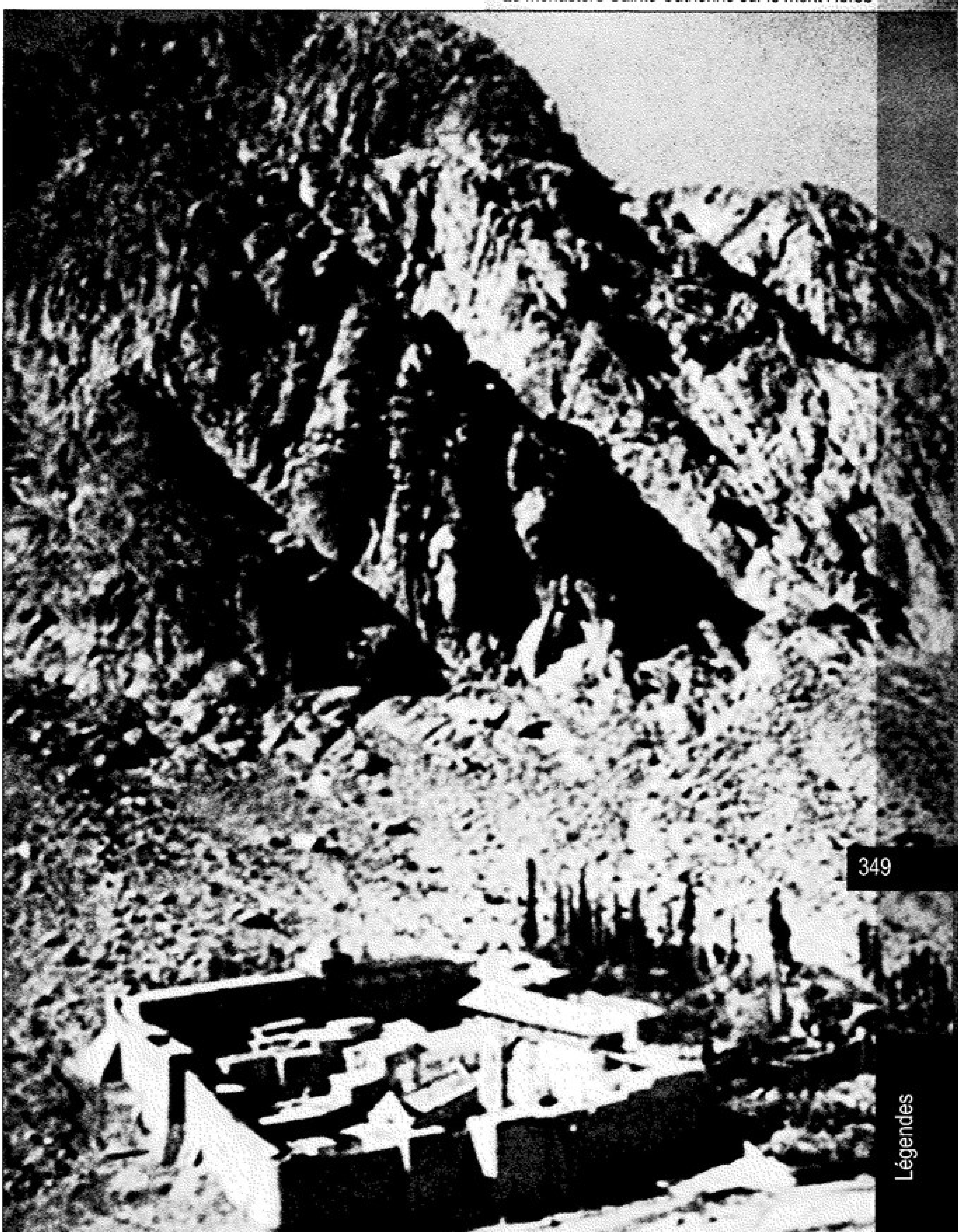
murs épais. Jusqu'au XIXe siècle, il n'existait même pas de portail et il fallait entrer dans le cloître au moyen d'un palan à bobines.
Le cloître fut fondé au milieu du VIe siècle. Le bâtiment principal du complexe, la basilique à trois nefs, date également de cette époque. L'intérieur est à la fois écrasant et somptueux. La mosaïque remarquable du chevet est impressionnante, et à droite de l'autel se trouvent les reliques de Sainte Catherine. Depuis cet endroit, on accède à un bâtiment un peu plus ancien mais intégré dans la basilique : la chapelle du buisson ardent. C'est le lieu le plus sacré du cloître ; sur son côté extérieur se trouve le célèbre buisson. La source de Moïse se situe au nord de la basilique.
Certains seront certainement étonnés de trouver à l'intérieur des murs d'un cloître une mosquée. Elle date du XIe siècle et a certainement contribué à la résistance au temps de celui-ci dans un monde islamique.
D'autres bâtiments servent de salles communes et de dortoir pour les moines ainsi que certains hôtes choisis avec soin. Une partie du groupe de voyageur au moins devra planter sa tente en dehors des murs du monastère, en particulier si des femmes sont présentes. Que ce soit à l'intérieur ou à l'extérieur des murs, les personnages peuvent rencontrer d'autres voyageurs de diverses nations. Au grand dam de certains moines, qui y voient un danger pour la sérénité du cloître, le nombre de pèlerins venant pour le buisson ardent ou la montagne de Moïse a fortement augmenté depuis quelques temps (le départ pour son ascension se trouve au niveau du cloître) et leurs motivations sont parfois purement touristiques.
La bibliothèque est d'un grand intérêt car elle compte parmi les plus importantes collections chrétiennes du monde, en particulier la partie que les touristes ne voient pas. Elle comprend d'innombrables livres antiques ainsi que des icônes, tous dans un bon état de conservation inhabituel. Même Mahomet est venu y faire ses études avant de devenir prophète. Impressionné par les trésors, il donna plus tard une garantie de sécurité afin que le cloître ne soit jamais attaqué. De nombreux ouvrages conservés n'ont pas été vus par l'œil humain depuis des siècles, car la tâche des moines n'est pas seulement de les conserver, mais aussi de maintenir secret leur contenu explosif.
Pour accéder aux parties secrètes de la bibliothèque et pouvoir éventuellement jeter un regard sur la plaque de pierre de Noé, il est nécessaire que les personnages se soient démarqués positivement des autres hôtes par un comportement adéquat et aient fait une entrée en matière convaincante. Dans le cadre de la campagne, cela ne se produira probablement qu'après avoir observé les activités de la confrérie à Palmyre ou sur la montagne de Moïse.

Le mont Horeb est le sommet que les Israélites passèrent lors de leur fuite d'Égypte et où Dieu transmis à Moïse le Décalogue. Le trajet précis qu'empruntèrent les Israélites

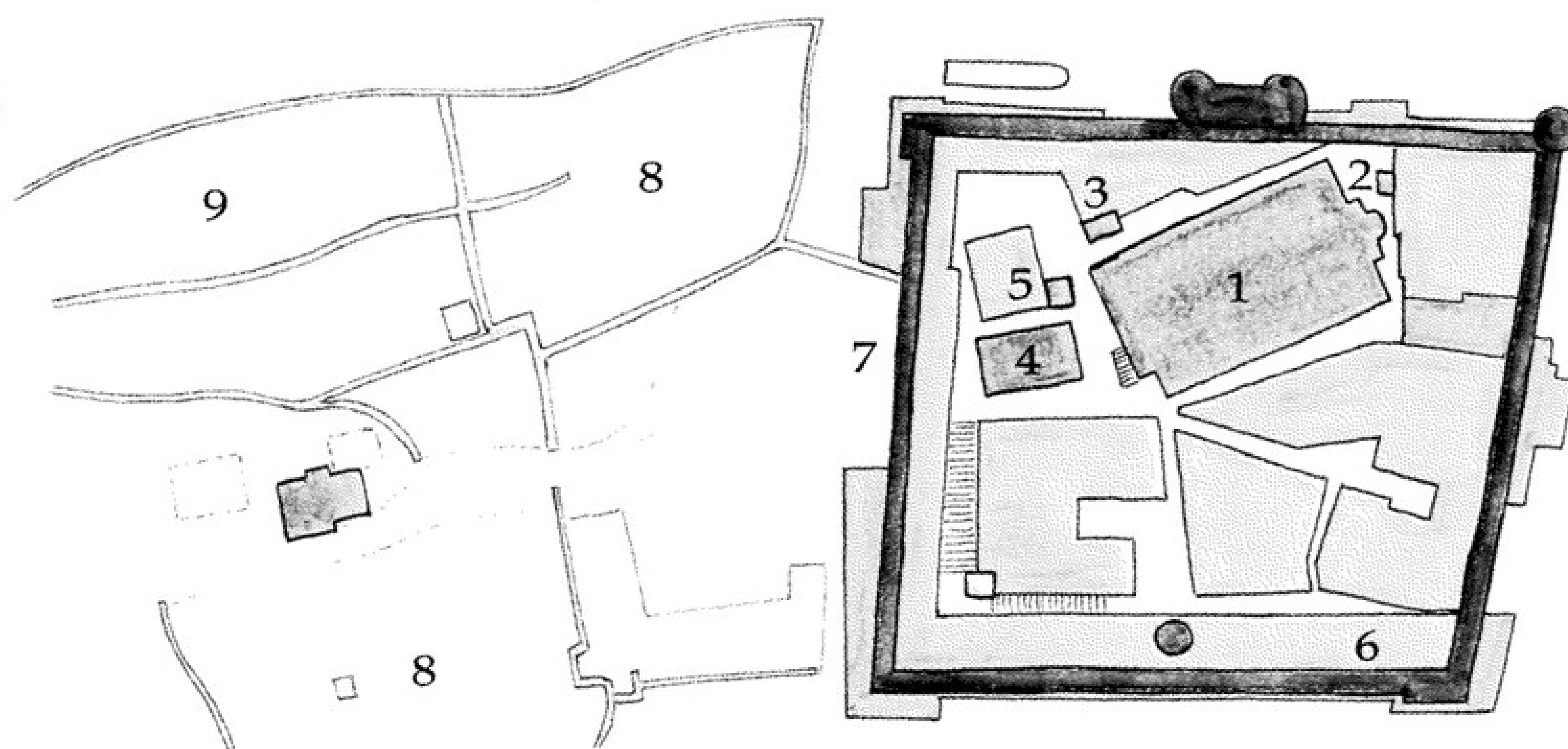


Le mont Horeb

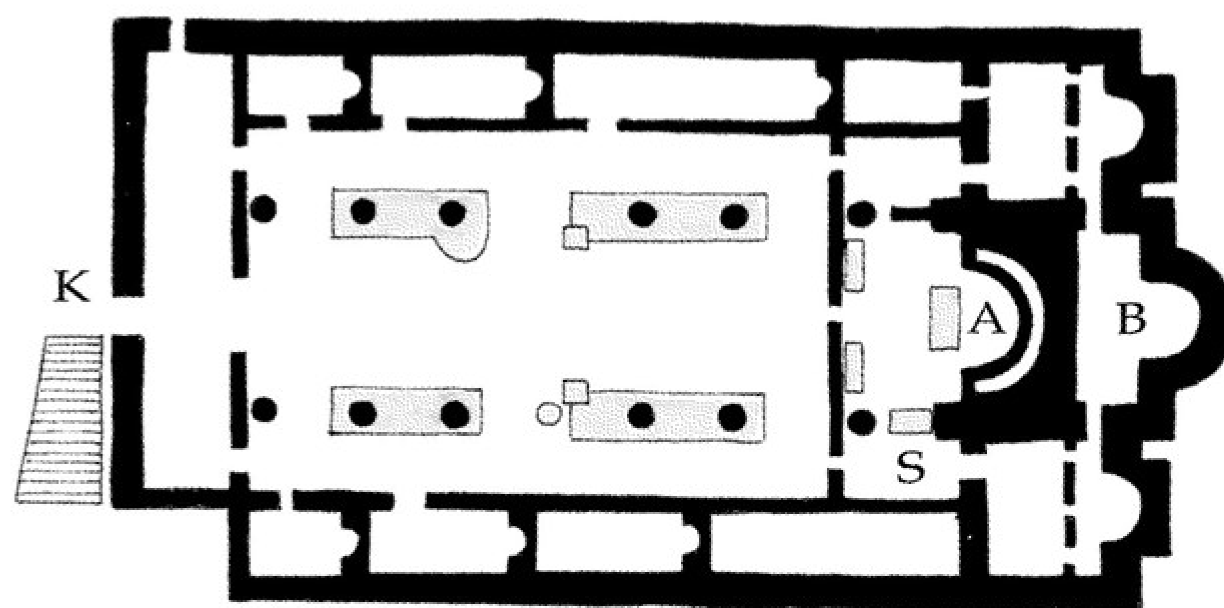
Le monastère Sainte Catherine sur le mont Horeb



Le monastère de St Catherine



1 Katholikon
2 Buisson Ardent
3 Source de Moïse
4 Mosquée
5 Minaret
6 Bibliothèque et galerie d'icônes
7 Porte
8 Jardin
9 Cimetière



La Basilique

A Apside et mosaique
B Chapelle du Buisson Ardent
S Sarcophage de Sainte Catherine
K La porte des Croisés

pour aller en Terre promise n'est pas documenté. Même Horeb est controversé parmi les experts, mais la plupart d'entre eux situent le lieu de naissance des Dix Commandements sur cette montagne qui abrite sur son flanc le monastère Sainte Catherine. Pour les moines locaux, la question ne s'est jamais posée.

L'ascension vers le sommet de la montagne de Moïse n'est pas difficile. La présence d'un guide est recommandée mais pas obligatoire. Deux chemins furent créés par les moines et les passages difficiles dotés d'escaliers. Le plus confortable des deux permet même de parcourir la plus grande distance en chameau.

Alors qu'au pied de la montagne, la chaleur est torride, il gèle au sommet, à 2 285 mètres d'altitude.
À l'ère paléochrétienne déjà, il y avait toujours des croyants juifs postés sur le sommet, pour surveiller les conséquences éventuelles des forces jadis en action. Des ermites chrétiens et des moines suivirent puis, dans une entente étonnante, s'y ajoutèrent des croyants musulmans. Que s'était-il passé pour amener pendant des millénaires trois religions à veiller ici ?
Alors que YHWH, quelque soit ce qui se cache derrière cet acronyme, révélait à Moïse ses volontés sur le sommet, le peuple d'Israël était resté sous la conduite d'Aaron, le frère de Moïse. La Bible dit que le peuple exigea après quelques temps d'Aaron qu'il leur donne un nouveau dieu. Ainsi fut créé le Veau d'or. Les cultes du taureau n'étaient pas rares en ancienne Égypte et au Proche-Orient, mais ce qui se produisit ici n'était pas dû au hasard et ne correspondait pas à la mémoire des fugitifs concernant les animaux d'Apis du temps des pharaons. Lorsque les Israélites eurent quitté l'Égypte vers le XV[e] siècle avant J.-C. et s'apprêtaient à conquérir des régions que d'autres êtres puissants s'étaient appropriées, un conflit décisif se produisit au pied du mont Horeb entre les princes Baal, Dagon et YHWH.

Des disciples de Baal et de Dagon s'étaient glissés parmi les Israélites en fuite. Le groupe autour du prêtre secret de Dagon avait déjà convaincu un grand nombre d'adeptes, après avoir séparé la mer rouge avec l'aide de leur dieu et annihilé les poursuivants égyptiens. Cet évènement fut plus tard attribué dans les écrits à la magie divine du bâton d'Aaron. La balle était dans le camp des adeptes de Baal. Pendant longtemps, ils avaient dû attendre car Aldébaran n'était pas dans une position propice et, puisque Baal n'est autre qu'un avatar d'Hastur, une conjuration était inutile.
Lorsqu'il se dessina que Moïse ne serait pas aux côtés des Israélites pendant un long moment, ils s'essaimèrent dans les environs. Ils disposèrent en V neuf grosses pierres dans un rayon de plusieurs kilomètres. Le fait que du sang Refaïm coulait dans les veines de certains leur donna la force nécessaire et ils les chargèrent d'énergie magique. Ensuite, il fallait placer le signe jaune au centre. Faire cela au vu et au su de tous semblait trop risqué. Ainsi naquit l'idée de l'intégrer dans une figure : le Veau d'or. Tout était prêt pour la conjuration d'Hastur en personne et le peuple était ouvert à la vénération d'un nouveau dieu.
Lors du point culminant du rituel, Moïse revint. Averti par son dieu et préparé, il libéra une puissance telle en brisant le Décalogue que le processus fut contrecarré. Ceux qui n'étaient pas encore entrés dans le V invisible comprirent ce qui se produisait en réalité. Les autres sombrèrent dans la folie ou commencèrent à combattre les adeptes de Moïse. En tant que troisième groupe, les disciples de Dagon furent les premières victimes du chaos et du massacre qui s'ensuivit ; éloignés de l'eau dans le désert du Sinaï, ils ne reçurent pas le soutien de leur dieu.


Dagon dans une ancienne représentation

Un combat sans merci fut livré entre les deux parties restantes. Le tournant décisif se produisit lorsque le groupe entourant Moïse s'appropria le Veau d'or et le détruisit. Le signe jaune fut brisé en mille morceaux qui s'éparpillèrent aux quatre vents. Mais cela ne suffit pas : tous les adeptes de Baal et tous les Israélites qui avaient dansé autour du Veau d'or furent tués sur ordre de Moïse. « Ainsi parle l'Éternel, le Dieu d'Israël : Que chacun de vous mette son épée au côté ; traversez et parcourez le camp d'une porte à l'autre, et que chacun tue son frère, son parent. Les enfants de Lévi firent ce qu'ordonnait Moïse ; et environ trois mille hommes parmi le peuple périrent en cette journée. » (2[e] livre de Moïse, 32:27 et suivants).

Les pierres ensorcelées ainsi que les vestiges du Veau d'or avec ceux du signe jaune sont toujours dispersés dans les environs de la montagne de Moïse. Pour le rituel qui va bientôt avoir lieu, certaines de ces pierres doivent à nouveau être utilisées et les restes du Veau d'or portent encore en eux des traces importantes de magie. Certains cultistes de



l'ange noir se sont mis en route avec un Refaïm particulièrement sensible à la magie pour rassembler les minuscules éclats du Veau d'or et retrouver les pierres afin de les positionner comme il se doit et de se préparer à l'évacuation.
Les personnages voudront certainement profiter de la vue splendide qui s'offre depuis le sommet de la montagne de Moïse et remarqueront alors des silhouettes hors de tous les sentiers battus. En les observant avec plus d'attention au moyen de jumelles, il semblerait qu'elles soient ensemble à la recherche de quelque chose. L'une de ces formes paraît inhabituellement grande. Si les aventuriers investissent quelques jours de recherches, ils réussiront à trouver le camp des cultistes. Un conflit est alors fort probable, mais le Refaïm et les cultistes ne souhaitent qu'assurer leur retraite car leur travail vient juste d'être couronné de succès.
En fonction du déroulement de la campagne, cette confrontation entre les investigateurs et l'un des Refaïms aux capacités surnaturelles est certainement un choc. Pour la poursuite de la mission des Refaïms et bien sûr celle des aventuriers, un grossier croquis de carte que les cultistes perdent au cours de leur fuite suscite l'intérêt. Le dessin représente un V avec quatre points marqués sur chaque ligne, et la pointe au niveau de la montagne de Moïse. Au centre du V sont représentés plusieurs cercles concentriques. Si les joueurs disposent déjà de matière concernant le mythe glanée à Palmyre, ils constateront que le centre des cercles se trouve sur le plateau de Golan. Dans le cas contraire, une localisation sera dans un premier temps impossible. La zone incluse par le V a été choisie avec soin par le Refaïm ; elle comprend l'ensemble de la Terre Sainte. De plus, ses extrémités, respectivement sur la montagne de Moïse, le mont Ararat et l'île grecque de Patmos, correspondent à trois points importants pour l'enseignement chrétien. L'Arche s'est posée sur le mont Ararat, tous les humains peuvent donc remonter à leurs origines depuis cet endroit ; le dieu des juifs, des chrétiens et des musulmans est apparu sur la montagne de Moïse ; et enfin Jean, auteur de l'Apocalypse, prophétisant la fin de l'humanité, vécut sur l'île de Patmos.
Si les personnages discutent de leurs observations et de leurs aventures avec les moines, ils seront conduits à l'abbé. Celui-ci confirme que le cloître est missionné entre autres pour surveiller le site. Cependant, le danger a manifestement été sous-estimé et est passé inaperçu en raison de l'augmentation du tourisme.

La tablette de pierre de Noé se trouve ici, bien cachée dans les rayonnages secrets de la bibliothèque. Elle est recouverte d'une écriture symbolique certainement illisible pour les personnages. Néanmoins, l'abbé peut leur montrer un ancien parchemin comprenant une interprétation de la tablette en grec ancien. Noé y rapporte qu'un être gigantesque et ailé s'est agrippé à l'Arche. Lorsque le bateau arriva sur le mont Ararat, la créature surnaturelle était tellement affaiblie par son séjour prolongé dans l'eau que lui et ses fils réussirent à la vaincre. Ils l'enterrèrent au pied du mont Ararat. Le texte se termine avec la crainte que des enfants de l'ange déchu puissent avoir survécu car Noé aurait observé des modifications suspectes chez la femme de son fils, Ham.
Noé demande expressément de ne pas exhumer le corps car il redoute que son pouvoir se renforce. La tablette de pierre serait une protection et ne devrait pas être retirée. Cet avertissement n'a malheureusement pas trouvé oreille attentive.
Outre ces informations, les personnages peuvent également se retrouver en possession d'une relique puissante. Si l'abbé est convaincu de leur bonne foi, il ira chercher une prophétie de la bibliothèque. D'après elle, l'image d'une divinité cornue, un Veau d'or, sera recréée. Peut-il encore une fois être détruit en brisant le Décalogue de Dieu ? Après avoir discuté de la signification de la prophétie, l'abbé prend brièvement congé et rapporte une plaque de pierre d'environ vingt centimètres sur trente. Cette plaque est manifestement très ancienne, et le coin d'une plaque autrefois plus grande. Sur ce morceau, on peut encore reconnaître certains signes appartenant à une forme primitive de l'alphabet de l'hébreu ancien. L'abbé déclare qu'il s'agit d'une relique jusque-là restée secrète, un éclat du Décalogue originel. Certes, son pouvoir n'est que l'ombre de ce qu'il fut, mais cela pourrait peut-être suffire à détruire la nouvelle représentation de Baal/Hastur sous forme du Veau d'or.
La suite de la campagne conduit les personnages vers Palmyre ou, s'ils y sont déjà allés, sur le plateau de Golan, vers Gilgal Refaïm. Ils peuvent également avoir l'idée d'examiner les autres villes le long des lignes du V. S'ils

arrivent sur les endroits repérés, ils peuvent découvrir avec un peu de chance qu'un groupe singulier est passé par ici quelques jours plus tôt, avec parmi eux un être d'une taille démesurée. À leur arrivée, ils transportaient une immense caisse en bois qu'ils n'avaient plus à leur départ. Personne ne connaît l'endroit où elle a été laissée, car personne n'a vu que les cultistes ont placé la pierre pendant la nuit dans un lieu discret. Le temps manque pour une recherche minutieuse.

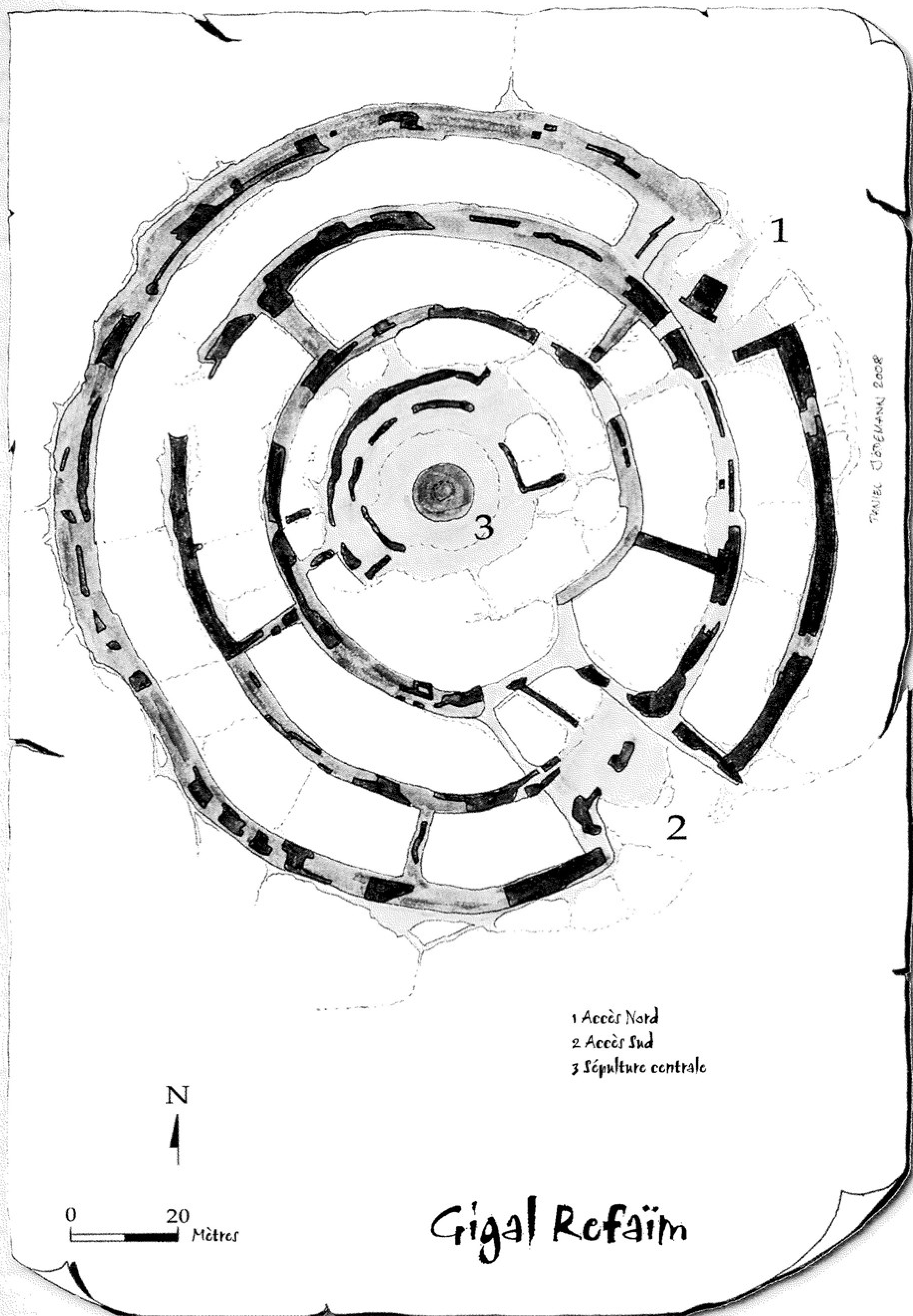
La dernière bataille sur la roue de l'ange

Gilgal Refaïm, sur le plateau de Golan

- **Pays** : Syrie depuis 1923, occupée par Israël depuis 1967.
- **Coordonnées** : 32° 54' 31" de latitude nord, 35° 48' 03" de longitude est.
- **Itinéraire** : A environ quatre-vingts kilomètres à vol d'oiseau au sud-ouest de Damas, à environ quarante kilomètres à vol d'oiseau au nord-ouest de Deraa. Deraa peut être atteinte par le chemin de fer du Hedjaz depuis Damas ou par une autre ligne du même exploitant depuis Haïfa.
- **Type de lieu** : Cercle de pierres sur le plateau de Golan. Dans la campagne, lieu sur lequel le rituel final est effectué pour appeler Hastur sous la forme de son avatar Baal et éveiller simultanément les Refaïms sur une zone très étendue.

L'indice le plus significatif de la présence de créatures géantes en Terre Sainte est l'ancien Gilgal Refaïm, datant d'il y a environ cinq mille ans, sur le plateau de Golan, à un peu plus de seize kilomètres à l'est de la mer de Galilée. Ce site est lui aussi isolé et éloigné, et le voyage difficile. Si les personnages viennent de Palmyre, il est alors recommandé d'emprunter le chemin de fer du Hedjaz depuis Damas et de descendre à la station Deraa. Deraa correspond à la ville biblique d'Edrei, capitale du roi géant Og.
Si les personnages viennent d'Égypte, ils peuvent voyager en bateau vers Haïfa, puis en train jusqu'à Deraa. Cependant, la frontière entre les zones française et anglaise doit être traversée.
Depuis Deraa, la route continue en véhicule tout-terrain ou à cheval. Il n'y a aucune ville digne d'être mentionnée, seulement quelques camps.
Le plateau de Golan est d'origine volcanique. Les intenses précipitations permettent l'agriculture et l'élevage malgré un sol pierreux et une altitude aux environs de mille mètres.
Le site est composé de cinq cercles de pierre concentriques. Le cercle extérieur présente un diamètre de plus de cent cinquante mètres sur une hauteur allant jusqu'à deux mètres et une épaisseur pouvant atteindre plus de trois mètres. Certaines des pierres utilisées pèsent plus de vingt tonnes. Les autres cercles ont un diamètre respectif de cent dix, quatre-vingt-dix et cinquante mètres. Au centre se trouve un tumulus de pierre de plus de cinq mètres de haut et de vingt mètres de diamètre. Tout ceci est complété par quelques murs radiaux entre les cercles.
Ces cercles formés par plus de quarante mille pierres basaltiques ne sont pas fermés ; il existe une ouverture vers le nord-est et une autre vers le sud-est. On trouve dans les environs d'innombrables tombes mégalithiques, et le complexe lui-même dispose de parties enterrées.

Le site, dont la signification archéologique peut être comparée avec Stonehenge, se trouve sur un plateau. Il est donc impossible de l'observer de haut, sauf s'il l'on dispose de moyens ou d'un avion. Les recherches modernes ne commencèrent qu'après l'ouverture au public à la fin des années 1960.
Il n'existe aucune explication scientifique concernant les buts que servait le complexe. Comme pour bon nombre de cercles de pierre, on suppose qu'il s'agissait d'un site funéraire, d'un calendrier ou d'un observatoire astronomique, mais également d'un lieu de vénération de dieux tombés dans l'oubli. Des dieux tels que Dagon ou Baal ? Le Gilgal pourrait avoir été bâti par des géants, d'où le choix du nom signifiant la « roue des Refaïms ».
Si l'on interroge le peuple juif, et en particulier les savants, sur le Gilgal Refaïm, ils pourraient raconter l'ancienne tradition orale suivante, qui ne correspond certes pas tout à fait à la réalité, comme il a pu l'être constaté dans le cadre de la campagne, mais qui s'en rapproche fortement : Og, roi de Bashan (région où se trouve le Gilgal Refaïm), fut passager clandestin sur l'Arche de Noé. Og était un descendant de l'ange déchu, le Nephilim. Il eut des enfants avec les filles de Noé et ceux-ci devinrent des hybrides nommés Refaïms. Ce sont eux qui fondirent le Gilgal Refaïm.
De nombreux indices convergent donc vers un peuple de géants dans la région qui porte également le nom de Bashan, terre des géants. Il est prouvé que nos ancêtres vécurent un temps avec les Néanderthaliens dans les pays bibliques. Il n'est par conséquent pas difficile de croire qu'un troisième groupe s'y installa, une autre branche de notre arbre généalogique, mais une branche qui prévoit de nous exterminer. Le complexe servait entre autres aux Refaïms pour leurs observations astronomiques, afin de pouvoir prédire le moment où Aldébaran sera à nouveau visible, car c'est alors que les géants perçoivent le plus la puissance de leur dieu Baal.
Certains joueurs, dès que les termes de géant et de Bible surgiront, penseront certainement à Goliath. Goliath, le géant de plus de trois mètres de Gath, scella l'alliance des Refaïms avec le peuple des Philistins.
Les Philistins sont un peuple de la mer. Ils arrivèrent au Levant au XII[e] siècle avant J.-C., probablement de Crète. Ils fondèrent une union de cinq villes dans la Palestine historique, comprenant Ashdod, Askalon, Ékron, Gath et Gaza. Les Philistins maîtrisaient



pour leur époque des techniques des plus modernes dans le domaine de l'architecture, de la céramique et de la construction des bateaux. Leur plus gros atout dans les conflits guerriers était la capacité à fabriquer de l'acier, alors que les Israélites ne disposaient que de la maîtrise du bronze. Rien que cela a dû faire d'eux, au regard de leurs ennemis, des produits de l'enfer et leurs dieux différents de ceux des Israélites firent le reste ; même l'Arche d'Alliance aurait été volée aux Israélites par les Philistins.

Parmi les Philistins, il y avait des adeptes de Dagon et de Baal-Sebub. Le temple le plus important de Dagon se trouvait à Ashdod, et c'est là que fut amenée l'Arche d'Alliance. Le temple principal de Baal-Sebub était lui à Ékron, à trente-cinq kilomètres à l'ouest de Jérusalem. La ville fut détruite, probablement au VII[e] siècle avant J.-C.
Vers la fin du XIII[e] siècle avant J.-C., le peuple d'Israël était arrivé dans le pays de Canaan mais ne le dominait pas encore. Les cercles mentionnés précédemment reflétaient les entités surnaturelles du Proche-Orient préhistorique. Ce fut une guerre impitoyable qui pouvait facilement se terminer pour les adeptes de la divinité vaincue par une annihilation complète. La Bible décrit le point de vue du vainqueur d'alors : « Les Philistins arrivèrent, et se répandirent dans la vallée des Refaïms. David consulta Dieu, en disant : Monterai-je contre les Philistins, et les livreras-tu entre mes mains? Et l'Éternel lui dit : Monte, et je les livrerai entre tes mains. Ils montèrent à Baal-Peratsim, où David les battit. [...] Ils laissèrent là leurs dieux, qui furent brûlés au feu sur l'ordre de David. » (1 chronique 14:9 et suivants)

Cependant, les dieux ont une vie plus longue que leurs disciples, et l'heure de la revanche a sonné. Le Gilgal Refaïm constitue leur point de départ car c'est ici que le rituel décisif doit être effectué. Pour être plus précis, il s'agit de plusieurs rituels, et la « libération » d'Hastur est le prélude aux autres rites. Les neuf pierres sont disposées là dans ce but, comme le montre la carte découverte en Égypte. Le Veau d'or contenant le signe jaune a été de nouveau forgé et l'étape suivante est la conjuration de Baal. Il y a assez d'adeptes féminines, de leur plein gré ou non, connaissant les tenants et les aboutissants ou non, prêtes à porter une nouvelle génération d'enfants de leur dieu. Plusieurs centaines de Refaïms se sont rassemblés ici pour supplier leur dieu de réveiller pleinement leurs forces afin de pouvoir dominer les humains. Pour finir, on compte au moins le double de ce nombre en cultistes humains. La situation semble désespérée.
Sans espoir même, si ce n'est la bonne soixantaine d'anges réfractaires. Les disciples de Saint Grégoire ont eux aussi rassemblé quelques alliés humains, dont de nombreux anciens soldats britanniques à présent mercenaires. Des croyants juifs, chrétiens et musulmans sont également présents. Au nom de leur Dieu commun, ils veulent éviter que les démons presque humains ouvrent les portes de l'enfer et libèrent Belzébuth, Satan. Que ce soit l'argent ou la foi qui les motive, la plupart d'entre eux n'ont aucune idée de ce qui les attend.
Malgré leur handicap numérique indéniable, ces Refaïms sont farouchement décidés à perturber le rituel. Dès que la cérémonie commence, ils débutent leur attaque en se servant de leurs capacités surhumaines. Cependant, leurs adversaires ripostent avec la même puissance. Le Gardien doit avoir préparé toute une série de pouvoirs anormaux que les personnages pourront observer et qui pourraient bien les mener à la mort. Certains Refaïms peuvent voler, d'autres ont une force physique redoutable, et d'autres encore peuvent par exemple contrôler et déclencher un feu. La téléportation, la manipulation mentale ou physique sont d'autres possibilités. Certains anges noirs sont même capables de conjurer des Byakhees. Il s'ensuit un carnage insensé faisant un nombre incalculable de victimes, un cauchemar pour les personnages, qui ne sera certainement pas sans conséquence pour la santé mentale de certains.


Le crâne d'un Refaïm ?

La détermination des attaquants ne peut pas compenser leur infériorité numérique. Arrive alors le moment où les anges noirs semblent triompher. Sûrs de leur victoire, ils apportent déjà le Veau d'or au centre des cercles de pierre. C'est l'instant que choisissent les aventuriers pour jouer leur va-tout : l'éclat du Décalogue. S'il est cassé lorsque la vue sur le Veau d'or est dégagée, un rayon de lumière intense en jaillit et pulvérise la représentation divine avec une énergie monstrueuse. La force accumulée tue tous ceux à proximité et la plupart des anges noirs, même les plus forts, trouvent la mort. Qu'importe celui ou ce qui a chargé la plaque de pierre d'énergie magique, sa puissance est restée intacte jusqu'à ce jour. La roue tourne...
Si les personnages réussissent à sortir sains et saufs de cet enfer, ils constateront dans les jours suivants que des conflits se sont déclenchés partout dans le monde. Cette fois-ci, la montée des Refaïms a pu être contenue. Néanmoins, le gène des Nephilims vit encore et peut se dissimuler dans chacun de nous. Ce n'est vraisemblablement qu'une question de temps avant que l'appel retentisse à nouveau. Et ce sera peut-être toi qui lui répondras...

■

Le monde des cavernes

L'intérieur de la Terre

« Descends dans le cratère du Yocul de Sneffels que l'ombre du Scartaris vient caresser avant les calendes de Juillet, voyageur audacieux, et tu parviendras au centre de la Terre. Ce que j'ai fait. Arne Saknussemm. »

Jules Verne, *Voyage au Centre de la Terre*, 1864



Un monde existe-t-il sous nos pieds ?

« Lorsque nous nous souvenons que dans les efforts des Esquimaux pour nous dire d'où ils viennent, ils pointent le doigt en direction du Nord et décrivent une terre de soleil perpétuel, il est compréhensible que nous les Norvégiens [...] nous posions des questions sur cet étrange lieu d'origine. Il n'est pas non plus surprenant que nous puissions considérer les Esquimaux comme un peuple surnaturel qui pourrait bien provenir de l'intérieur de la Terre. »

Fridtjof Nansen, *Dans les brumes du Nord*, 1911

Un globe se déplaçant à une vitesse folle dans le froid de l'univers, un noyau amorphe en fer mou en son centre, entouré d'un malstrom de magma mugissant de plus de dix mille kilomètres de diamètre et recouvert d'une fine croute habitable de six cents kilomètres d'épaisseur, sur laquelle même le plus profond des océans ne ressemble qu'à une simple flaque par rapport aux dimensions de cette mer de feu infernale qui fait rage sous son sol fragile, déchiré par les tensions sismiques. C'est ainsi que se présente à la lumière des connaissances scientifiques actuelles la structure de notre planète. La théorie officielle part bien sûr du principe que l'intérieur de la Terre est inhabitable.

Cependant, depuis la nuit des temps, il existe des descriptions divergentes de l'intérieur de la Terre. Dans d'anciennes traditions orales de l'humanité, de nombreux mythes concernent un monde secret sous nos pieds, ainsi que des êtres et des créatures qui le peuplent. Dans les temps modernes, la curiosité travaille les chercheurs peu orthodoxes, qui voient dans leur planète natale quelque chose d'autre qu'une boule de feu au fragile revêtement.

Le grand explorateur des pôles et humaniste Fridtjof Nansen était familier des mythes des Esquimaux (ou Inuits, comme ils se nomment). Ce peuple parcourt depuis d'innombrables générations la partie la plus inhospitalière de notre globe et défend son droit d'existence contre les conditions climatiques les plus extrêmes. Ces nomades ne connaissent que le froid impitoyable, le gel éternel et les tempêtes de glace mortelles. Malgré tout, dans leurs anciens mythes, leurs ancêtres seraient partis d'une terre verte et fertile aux confins du nord sur des oiseaux splendides, depuis une zone climatique qui pourrait être qualifiée de subtropicale d'après les descriptions, et qui serait dissimulée à l'intérieur de la Terre. Après leur décès, ils y retourneraient pour trouver le bonheur. Certains élus auraient même de leur vivant effectué un voyage dans le ciel et auraient visité ce paradis souterrain en passant par un portail secret pour revenir ensuite au sein de leur peuple avec des capacités physiques et mentales insoupçonnées.

Le vice-amiral américain Robert Peary, qui explora le pôle nord en 1909, déduisit des histoires des nomades de l'Arctique que leur peuple provenait d'un monde souterrain, un lieu « où le soleil ne se couche jamais et où l'eau ne gèle pas ». Ses informateurs locaux croient même qu'il aurait tenté de trouver avec son expédition cette terre mystérieuse.

De circonstance dans ce cadre, les deux archéologues américains Magnus Marks et Froelich Rainey découvrirent en juillet 1940 à Ipiutak, en Alaska, les ruines d'une « métropole arctique ». Des pierres enfouies et des sculptures des Esquimaux firent conclure à la présence dans cette région côtière sur presque un mile d'une colonie d'au moins huit cents constructions. Cette colonie, dont la datation varie d'un millénaire, représente l'équivalent de New York pour la zone et la date de son existence. Les chercheurs étaient certains que les habitants de cette métropole de glace avaient importé leur art d'une civilisation avancée sur le plan culturel, dont l'origine demeure cependant mystérieuse. Peut-être faut-il chercher dans cette utopie souterraine des Inuits ?

D'autres traditions pointent du doigt vers le bas. Ainsi, les Indiens Mandan d'Amérique

du Nord croient que leurs ancêtres ont escaladé un sarment depuis l'intérieur de la Terre, jusqu'à ce qu'une femme particulièrement obèse le casse et que les humains soient divisés en deux peuples, l'un vivant sur Terre et l'autre dessous.
L'Antiquité classique mentionne des visiteurs des enfers : ce serait par exemple les titans de la Grèce ancestrale, ces monstrueux enfants de Gaïa qui se livrèrent à un combat acharné avec les dieux de l'Olympe. Leur gigantesque tronc aurait été semblable à celui des humains, mais ils se déplaçaient sur des queues de serpent écailleuses et répandaient le chaos et la destruction.
Dans l'espace nord européen, on trouve les fomoires des légendes celtes et irlandaises, ces guerriers monstrueux et effroyables du roi Balor, dont la domination ne put être stoppée que par le peuple des demi-dieux Tuatha dé Danann. Ce peuple de la déesse de la Terre vainquit les horribles fomoires et les força à retourner dans leurs contrées souterraines. Une croix monolithique en forme de T sur la côte de l'île de Toraigh serait une relique de cette époque légendaire, et certains pensent qu'un passage vers le monde souterrain se trouve sur cette île. Dans la croyance des Vikings islandais, on parle d'Utgard, le royaume de l'obscurité, dans lequel l'Arbre-Monde plonge ses trois racines dans la sombre terre arable. Ce monde souterrain pullule de trolls, de dragons, de rivières glacées, de profondeurs brumeuses et de dieux de la mort en partie démoniaques.

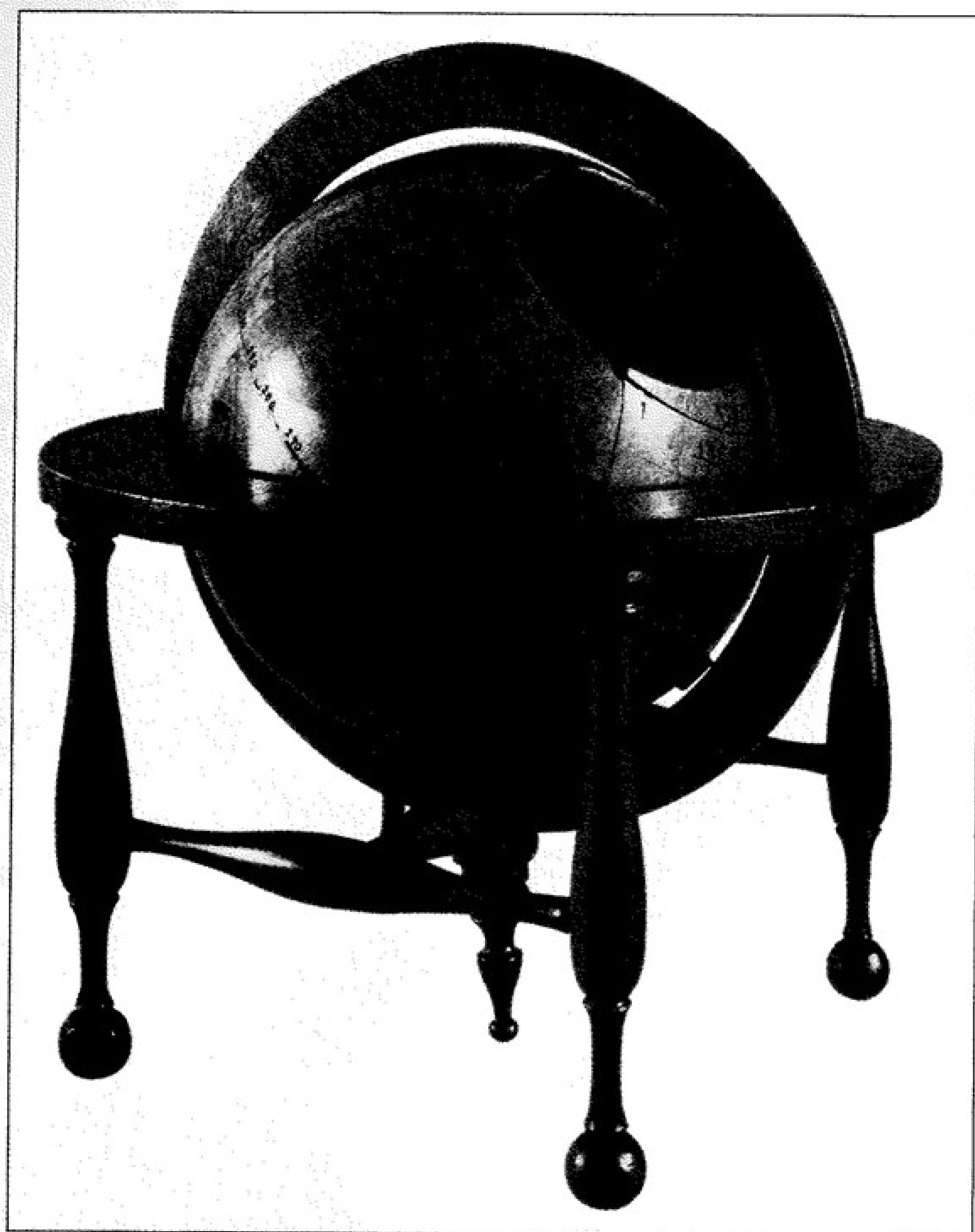
Certaines trouvailles archéologiques (non reconnues par les experts) laissent supposer que les créatures souterraines des anciens contes familiers ne sont pas sorties tout droit de l'imagination humaine primitive, mais qu'elles auraient pu exister et le pourraient encore aujourd'hui dans des lieux bien dissimulés. L'une des trouvailles les plus importantes dans ce cadre fut faite à proximité de la Vallée de la Mort, le point le plus chaud de la surface de la Terre.
En 1946, le docteur R.F. Bruce Russell entreprit des explorations géologiques du fleuve Colorado en Arizona. Il découvrit alors un grand réseau de grottes d'environ deux cent quatre-vingt-dix kilomètres carrés dans le désert du Colorado, près des monts Panamint, abritant les ruines d'une civilisation, qu'il estima dater de quatre-vingt mille ans ! Les restes des habitants de jadis, enveloppés dans le cuir d'animaux inconnus, le conduisirent à accepter avec frayeur que ceux-ci avaient dû atteindre une taille moyenne bien supérieure à celle des humains modernes. Dans un site funéraire princier situé dans une immense salle rituelle, il découvrit des hiéroglyphes inconnus, gravés avec art sur du granit poli. Une autre grotte conduisait à une sorte de sanctuaire, dans lequel se trouvaient des sculptures représentant des totems sacrés et des symboles. Dans une autre salle, le chercheur découvrit des vestiges bien conservés de dinosaures, de tigres à dents de sabre, de mammouths et autres animaux éteints. Il supposa que dans ces cavernes s'était produite une catastrophe inconnue car les diverses reliques de cette civilisation étaient encore à leur place, comme si le peuple avait fui son habitat les jambes à son cou et tout laissé tel quel.
Environ quinze ans auparavant, ces grottes avaient déjà été décrites par un mineur qui y avait chuté depuis le fond du puits d'une mine d'argent. Après son entrée involontaire dans ce réseau de cavernes, le mineur suivit le tunnel et découvrit également un complexe de villes souterraines immense. Il y vit des hypogées avec des portes gigantesques en pierre et une table circulaire polie au centre d'une pièce de rassemblement, jadis éclairée par des lampes raffinées fonctionnant au gaz. D'impressionnantes lances en or brillant étaient appuyées contre les murs et le mineur découvrit également quelques bracelets en or dont la forme faisait penser aux œuvres de l'Égypte ancienne. Le tunnel se terminait finalement à la sortie d'un Creek Ranch tourné vers l'Imperial Valley californienne. On pouvait voir ici que l'ensemble de la vallée était jadis immergée car l'entrée du tunnel ressemblait à une cale sèche ou un môle, à mi-hauteur du flanc de la montagne.
Les découvertes de Russel ou du mineur ne purent cependant pas être corroborées. Les adeptes de la théorie du complot affirment

« En premier lieu, pensez bien que je ne m'attends pas à ce que vous croyiez à cette histoire. Vous pouvez également témoigner de mes faibles compétences car, armé d'une absence de savoir bienheureuse et immense, je racontai le plus clair de cela en toute insouciance lors de ma dernière visite à Londres à un membre de la Royal Geological Society. »

Edgar Rice Burroughs,
Au Cœur de la Terre,
1914 (titre original :
At the Earth's Core)

Les légendes des Inuit parlent d'un monde à l'intérieur de la Terre





Le globe de John Cleves Symmes indique les accès à l'intérieur de la Terre au niveau des pôles

« ...la boule de feu rouge pâle, le Dieu qui fume comme nous l'appelions à présent, brillait d'un rouge ardent le matin et le soir et dégageait une belle lumière blanche pendant la nuit. Elle semble flotter au centre de la Terre grâce à la loi immuable des forces gravitationnelles. [...] L'alternance jour-nuit s'effectue également à l'intérieur grâce à la rotation de la Terre. »

Olaf Jansen, W.G. Emerson, *The Smoky God, a Voyage to the Inner World*, 1908 (Le dieu qui fume, un voyage à l'intérieur de la Terre)

« En tant que communiste, je ne crois ni au ciel ni à la Bible, mais en tant que scientifique je dois à présent croire aux enfers. [...] Notre foret commença soudain à s'emballer, signe que nous étions arrivés sur une grotte ou une caverne. Les capteurs de température nous indiquèrent alors une augmentation brutale à deux mille degrés Fahrenheit. [...] Nous sommes maintenant convaincus d'avoir percé les portes des enfers. »

Docteur Azzacove dans le quotidien finlandais *Ammenusastia*, légende Internet d'un forage profond en Sibérie, 1989

que le musée Smithsonian, aussitôt informé, s'est saisi des trouvailles puis les aurait déclarées volées et aurait camouflé le réseau pour contrecarrer les spéculations antidarwinistes.

Outre la théorie mentionnée au début concernant la structure interne de la Terre, il en existe d'autres allant bien plus loin : le savant puritain et tristement célèbre chasseur de sorcières Cotton Mathers soutient, dans son ouvrage *The Christian Philosopher* (le philosophe chrétien) de 1721, que la Terre est une sphère creuse remplie de liquide, dans laquelle jusqu'à cinq autres sphères de même nature tournent autour d'un axe commun. Mathers avait repris quasiment au mot près l'œuvre de l'honorable Sir Edmond Halley (1656-1742), mathématicien renommé et astronome de la couronne britannique, qui donna son nom à la comète de Halley. Halley avait inventé la théorie du noyau cellulaire selon laquelle la Terre comprenait des sphères concentriques tournant de la même manière. Il partait du principe que la croûte de la planète aplatie aux pôles devait être particulièrement fine et poreuse à cet endroit. La lumière qui en sortait, provenant de l'intérieur du globe terrestre ou du fluide mentionné, était reflétée par le ciel et déformée ; nous connaissons ce phénomène sous le nom d'aurore polaire.

John Cleves Symmes (1780-1829), « Soldat, philosophe et auteur de la théorie Symmes des sphères concentriques et des ouvertures polaires », va encore plus loin que ce qu'indique un monument commémoratif dans sa ville natale d'Hamilton, dans l'Ohio. Symmes partait du principe que la Terre est non seulement creuse, mais habitable, et qu'il est possible d'entrer à l'intérieur au niveau des pôles, par une ouverture en forme de cratère. D'après lui, la Terre se serait formée à partir d'un tourbillon de matière d'une grande énergie, théorie qui n'est pas inconnue de l'astronomie moderne. Le champ magnétique qui maintenait cette matière cohérente donna à la planète sa forme sphérique, alors que les forces centrifuges de la rotation qui agissaient en son centre poussaient vers l'extérieur et densifièrent en plusieurs intervalles des sphères creuses les unes dans les autres. Les pôles restèrent ouverts et formèrent un passage vers les couches inférieures, comparable à l'effet que l'on peut observer lorsque de l'eau coule vers le bas et présente au centre de ses remous un cercle creux. La dilatation des ouvertures polaires s'étendrait sur plus de vingt-cinq latitudes. L'inclinaison du bord de la croute de ces deux mille trois cents kilomètres est si insignifiante qu'une personne qui se déplace au centre de l'ouverture ne le remarque même pas. Seule la position oblique du soleil et le phénomène de boussole typique pour cette région (l'aiguille qui se place presque à la verticale ou se met à tourner follement) se remarquent.

Pour appuyer ses thèses excentriques, Symmes déclara tout simplement que la théorie gravitationnelle de Newton était erronée. Il se basa à la place sur un flux d'air invisible dont la pression agissait continuellement sur le sol pour tout maintenir à la surface, autant sur qu'à l'intérieur de la Terre et au niveau des passages entre les couches. Autour des ouvertures, le climat passait déjà vers celui, plus doux, de l'intérieur de la Terre ; la glace et la neige étaient remplacées par une terre verte, une zone couverte de mousses et de lichens, parcourue par des rivières d'eau non gelée, ce qui ressemble étonnamment aux mythes des Inuits.

Comme pour confirmer certaines des théories de Symmes, le rapport d'Olaf Jansen (1811-1908) ébranla le monde scientifique plus de soixante-dix ans plus tard. Le pêcheur et marin scandinave affirma qu'après avoir quitté Stockholm avec son père le 3 avril 1829 en direction des îles Lofoten, une furieuse tempête avait fait dériver le bateau des deux hommes vers le nord. Ils auraient navigué à travers l'ouverture du pôle nord vers l'intérieur de la Terre, auraient traversé le globe pour sortir à nouveau après au moins quatorze semaines au pôle sud. Le bateau entra ensuite en collision avec un iceberg. Le père se noya mais le jeune Jansen put être secouru à la dernière minute par le baleinier écossais Arlington.

Le récit franc de Jansen le conduisit tout droit dans un asile norvégien pendant vingt-huit ans. Après sa sortie, le pêcheur aigri retourna en mer pour chercher de son propre chef des preuves de ses expériences et établit rétrospectivement des illustrations, cartes et croquis avant de partir à la retraite à Glendale, en Illinois, en 1901. Là-bas, il se mura dans le contemplatif, fit la connaissance de Willis George Emerson à qui il confia son récit étrange. Il lui transmit également l'ensemble de ses dessins, que celui-ci publia sous le titre de *The Smoky God, a Voyage to the Inner World*. Dans cet ouvrage, il est entre autres raconté que l'intérieur de la Terre est éclairé par une source de lumière pulsante et gazeuse au centre, et que l'eau salée de la mer est recouverte par une couche d'eau douce d'un mètre d'épaisseur, ce qui évita aux deux pêcheurs de mourir de soif lors de leur long voyage. Jansen rapporte également que les boussoles s'étaient affolées lorsque le bateau glissait dans l'intérieur brumeux de la Terre. Elles avaient vibré et tourné à toute allure « comme des possédées » et étaient redevenues stables une fois la zone de transition passée. Cependant, leur aiguille indiqua sans faillir le centre de la Terre pendant toute leur traversée.

Aussi fantasque que l'histoire de Jansen puisse paraître, le récit de l'amiral Byrd (1888-1957) le corrobore. Il se fit un nom en tant qu'aviateur intrépide et explorateur des pôles, après une carrière militaire sensationnelle. Il établit une traversée record de l'Antarctique et survola plusieurs fois le pôle nord et le pôle sud.

Lors de l'une de ses traversées de l'Antarctique, le 19 février 1947, il passa avec son télégraphiste de bord une chaîne de montagne inconnue et peu élevée, pour se retrouver ensuite dans une pente totalement verte, sans neige ni glace, et au climat doux. Byrd fait le récit de nombreux arbres, de tapis de mousses, lichens et fougères, et n'a pas peur de documenter son observation d'un mammouth, ou tout au moins d'un animal lui ressemblant. Enfin, les aviateurs purent constater que le monde étrange sous leurs ailes était au bord d'une gigantesque ouverture en forme de cratère. Après avoir envoyé le message de cette vision à la station de recherche américaine, la communication aurait été interrompue, les instruments de bord seraient tombés en panne et l'avion aurait été *aspiré* par l'ouverture vers l'intérieur de la Terre. Ils auraient atterri au cœur d'une civilisation inconnue, sur une sorte de faisceau directeur flanqué de deux avions en forme de soucoupe, dotés des emblèmes nationaux des adversaires vaincus de la guerre. Byrd parle d'humains à la peau claire et géants, d'une ville construite dans un cristal auto-éclairant, de technologies fantastiques et d'avancées inconnues. Un maître, dont la description n'a pas été donnée en détail, aurait renvoyé l'amiral avec un message de paix, assez pathétique au demeurant, pour le monde extérieur barbare.

Byrd affirma après son retour du Pentagone qu'il était tenu au secret et qu'il resterait tourmenté jusqu'à la fin de ses jours. Dans son journal intime, il voulait rendre public après sa mort l'avertissement de menace d'autodestruction de l'humanité.

Le chemin le plus direct dans le monde souterrain des scientifiques ésotériques et des adeptes de la théorie du complot mène toujours aux pôles. Il faut mentionner dans ce cadre que depuis la fin du XIX[e] siècle et jusqu'à nos jours, les visions d'OVNI furent relatées depuis les bords glacés de notre planète et dans les zones habitées limitrophes comme en Scandinavie, au Canada, en Sibérie ainsi qu'en Afrique du Sud, en Australie, en Nouvelle-Zélande et en Amérique du Sud.

Certains ufologues pensent par conséquent que les soucoupes volantes pourraient ne pas provenir des confins de l'univers, mais des tréfonds de notre propre planète. Cette supposition semble correspondre aux expériences de l'amiral Byrd et rappelle les oiseaux de métal mythiques qui portèrent les ancêtres des Inuits pour sortir de leur patrie fertile. Il existe, de plus, d'anciennes photographies

« C'est indescriptible, plus rocambolesque que la plus fantastique imagination et si je ne l'avais pas vécu moi-même, j'aurais considéré cela pure folie. »

Amiral américain Byrd concernant son vol en Antarctique du 19 février 1947

D'un pôle à l'autre en bateau par le centre de la Terre ?



« Selon la théorie de l'intérieur de la Terre, il existe de grands accès aux pôles nord et sud, les dénommés Holes in the Poles. Il n'existe aucun satellite météorologique au-dessus de l'Antarctique et les prévisions du temps si importantes là-bas doivent être effectuées par les camps de recherche au sol qui envoient leurs données par radio à un centre de rassemblement. Les photos satellite disponibles sur l'Internet sont toujours noires dans la région autour du pôle. »

Heiner Gehring, *Abenteuer Innere Erde*, fin du XX[e] siècle (Aventures de l'intérieur de la Terre)

« De nombreux [monuments préhistoriques] présentent des galeries souterraines et des passages profonds avec des escaliers d'une longueur infinie, conduisant dans un lieu sans pesanteur. Il existe cette zone de saut au niveau de laquelle un voyageur peut passer à l'autre bout. Il tombe vers l'avant de sorte qu'il peut ramper jusqu'à être à nouveau attiré par le sol. Il se déplace à présent à l'intérieur de la planète, les pieds vers l'extérieur. »

Peter R. Farley, journaliste, guérisseur spirituel et enquêteur dans le domaine du paranormal, Roswell, présent

satellite de l'Arctique, des clichés pris à des milliers de kilomètres d'altitude, qui paraissent représenter le portail fatal en forme de cratère décrit par le capitaine Symmes comme un trou circulaire noir dans la neige éternelle. Le fait que le centre arctique se trouve la plus grande partie de l'année sous une épaisse couche de nuages presque impénétrable rend l'obtention d'images claires de cette zone difficile. Cela donne à divers auteurs l'occasion de supposer toutes sortes de théories du complot derrière cette désinformation prétendument organisée.

Dangers des profondeurs

Les habitants d'un monde de l'intérieur de la Terre ne sont pas étrangers au mythe de *Cthulhu*, bien que la structure de la planète corresponde bien plus à la science moderne (noyau, couches de magma, croute terrestre). Cependant, les royaumes souterrains de K'n-yan, Yoth et N'kai parcourent des zones de la croute terrestre sous forme d'un gigantesque réseau de cavernes.

Il n'est pas difficile d'envoyer des chercheurs ambitieux, des chasseurs de trésors pleins d'espoir et des aventuriers téméraires dans l'obscurité d'une grotte inexplorée ou des passages inextricables de ruines souterraines s'ils ont des perspectives de connaissances, célébrité et richesse. Les humains peuvent également s'engager dans les profondeurs de la planète par intérêt économique, car les matières premières de tout genre justifient des intérêts commerciaux. À l'aube de l'ère atomique, les plans militaires ou des services secrets peuvent également les pousser à se pencher vers l'intérieur de la Terre. La construction d'installations enterrées, de laboratoires secrets et de tests souterrains de nouveaux systèmes d'armement pourrait peut-être, a contrario, attirer l'attention des habitants de l'intérieur de la Terre sur les humains.

Le Gardien a à sa disposition, outre le peuple de K'n-yan, d'autres formes de vie plus archaïques pour peupler les chambres et les cavernes à sa guise. Au gré des envies, tout est possible : des dinosaures survivants, des rongeurs géants ou des clans d'humains albinos dégénérés et cannibales. Une telle campagne peut s'éloigner du Lovecraft classique pour se rapprocher plutôt d'Edgar Rice Burroughs sans que cela pose problème.

Il ne faut pas se tracasser si la structure cthuloïde de l'intérieur de la Terre ne correspond pas aux témoignages du capitaine Symmes ou de Halley. Les horreurs singulières des profondeurs qui attaquèrent l'esprit des découvreurs involontaires expliquent les récits excentriques tels que celui du pauvre Olaf Jansen. De plus, il est possible que les forces mentales des habitants de l'intérieur de la Terre aient influencé et modifié à dessein la perception ou le souvenir de leurs visiteurs. Cela éclairerait les observations ostensives de l'amiral Byrd. Par conséquent, lorsque les personnages pénètrent dans les profondeurs pour confirmer par exemple la théorie du noyau cellulaire, cette idée pourrait certes se révéler indéfendable, mais le chemin pourrait conduire dans un monde bizarre, plus fantasmagorique que ce que les chercheurs auraient imaginé.

Le tunnel de Tavannes

- **Pays** : France.
- **Lieu** : 49° 09' de latitude nord, 05° 23' de longitude est.
- **Itinéraire** : Voyage en voiture jusqu'à Verdun, puis à pied.
- **Type de lieu** : Ruines d'un fort de l'ancien champ de bataille de Verdun.

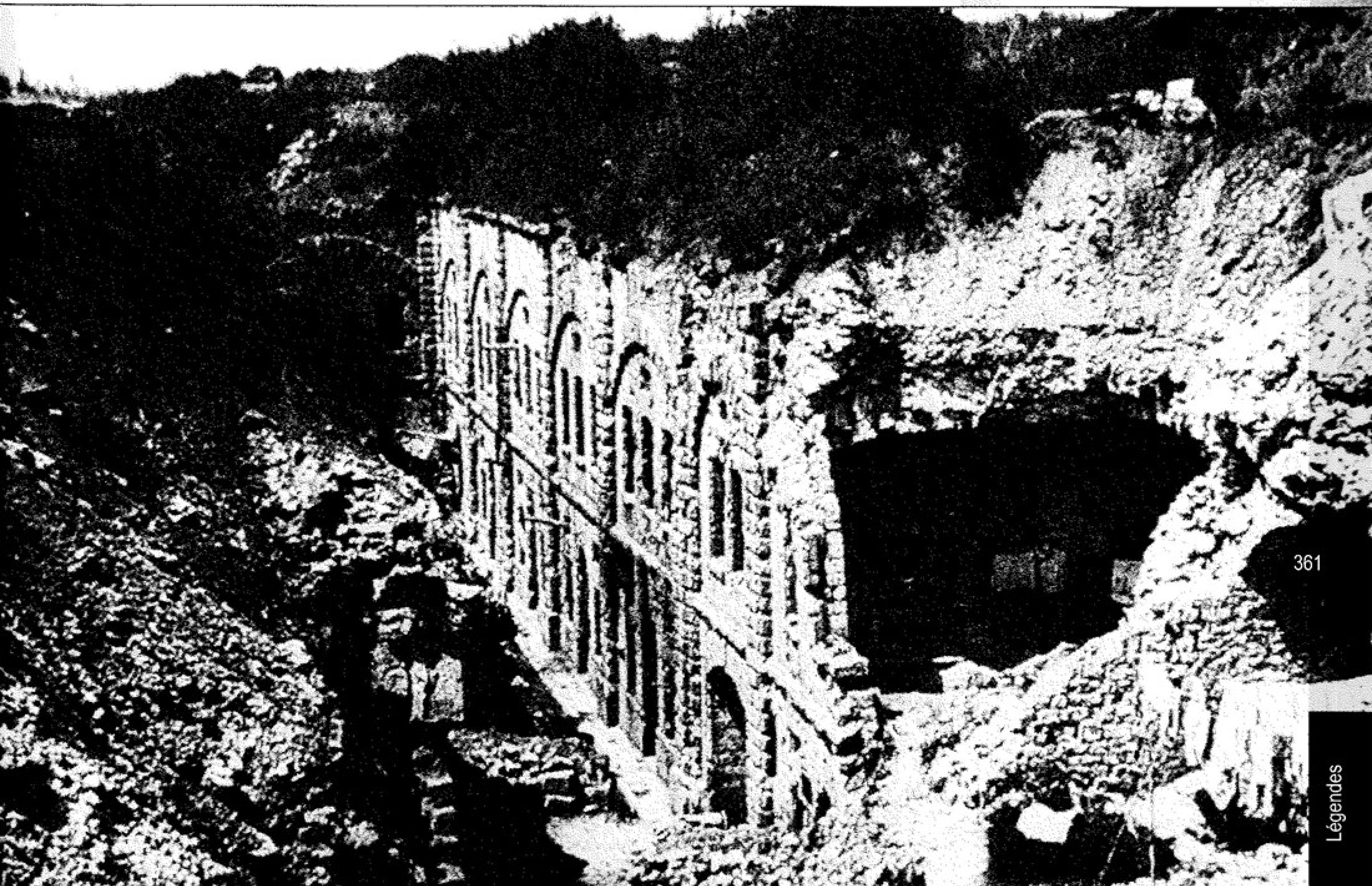
1916 : les combats et les offensives de reconquête alternées entre les Allemands et les Français duraient déjà depuis presque un an lorsqu'un accident effroyable se produisit dans le tunnel du Fort de Tavannes, que l'armée française utilisait comme dépôt de munitions. En raison d'une inattention, des détonations en chaîne se produisirent le 4 septembre 1916 et ébranlèrent l'installation souterraine. L'artillerie allemande orienta son tir vers la fumée qui s'élevait vers le ciel et ouvrit le feu sur les soldats qui tentaient de fuir l'incendie du tunnel. Officiellement, cette catastrophe fit cinq cents morts, mais le nombre réel de vies perdues est inconnu. Voilà pour ce qui est des faits officiels. Un dossier militaire confidentiel français d'octobre 1916 relate une expédition vers l'intérieur du tunnel de Tavannes ravagé, pendant laquelle l'unité scella certaines grottes souterraines jusque-là inconnues et qui avaient sauté en raison de la puissance des détonations.

Années 1920 : le tunnel de Tavannes gagne en explosivité lorsque les personnages prennent connaissance du rapport d'un vétéran français de la guerre qui jure avoir vu plusieurs de ses camarades tenus pour morts plusieurs jours après la catastrophe. Portant toujours leurs uniformes en partie brûlés, ils auraient titubé sur le champ de bataille, tellement horrifiants que même les soldats blasés des tranchées boueuses en eurent le souffle coupé. Leurs corps étaient mutilés et présentaient des brûlures et des amputations auxquelles aucun humain n'aurait pu survivre. Pourtant, ils zigzaguaient dans des mouvements brusques entre les barricades de barbelés comme des poupées ; ou bien comme des marionnettes télécommandées… Les Français et les Allemands furent si horrifiés à cette vue qu'ils ouvrirent le feu ensemble et les atomisèrent quasiment, à grand renfort de salves d'armes à feu et de grenades. Les commandements officiels minimisèrent l'ampleur de l'évènement en invoquant la psychose collective due à une crise des tranchées. Celui qui insistait un peu trop sur l'authenticité de ses observations se retrouvait dans un asile. Que ce soit par curiosité scientifique ou pour réhabiliter un ami ou un parent découragé de la sorte, la première

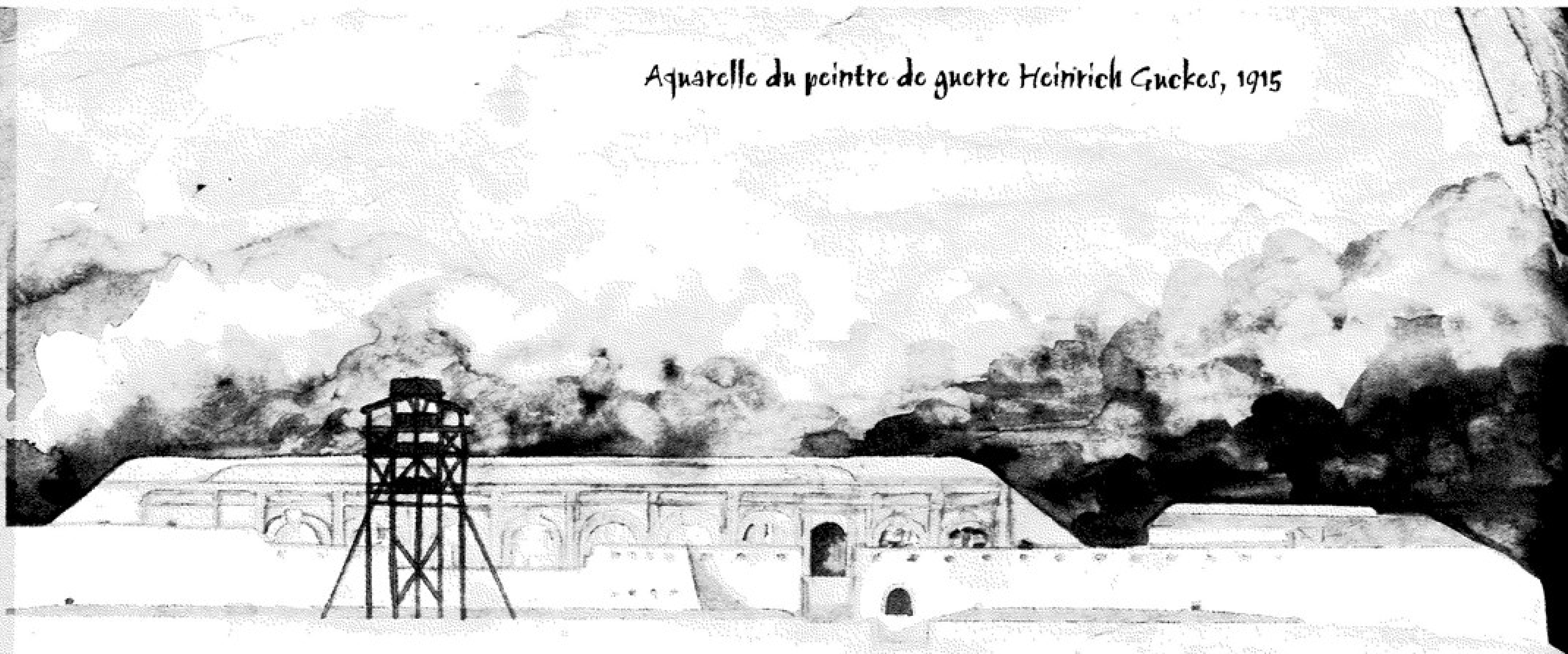
étape de cette campagne conduit sur le champ de bataille autour de la vieille ville de Verdun, au nord-est de la France. Verdun est encore à cette époque une ville fortifiée avec un centre historique datant du Moyen-Âge. La ville, en tant qu'évêché, dispose d'un certain faste historique bien que son image ait pâti des horreurs de la guerre mondiale. Cependant, la fierté française a poussé à effectuer les restaurations nécessaires, et les personnages n'ont aucun problème pour trouver une pension ou un hôtel. Verdun se trouve presque au centre de l'ancien champ de bataille, ce qui en fait même après la guerre un lieu dangereux. Dans le sol éventré et glaiseux se cachent des mines encore intactes et des restes explosifs de munitions. Des vestiges de barricades en bois pourri et en barbelés rouillés envahis par la végétation marquent le parcours des anciennes lignes de front et les tranchées partiellement effondrées se remplissent lentement de terre argileuse. Nombre de ces tranchées furent utilisées en temps de guerre comme fosses communes et les pluies diluviennes découvrent encore et encore des os humains. Le fort de Tavannes est un amoncellement de ruines brûlées, une façade en partie creuse érigée au XIX[e] siècle à partir de murs anciens en pierre naturelle et de renforts en béton, à quatre kilomètres et demi au nord-est de Verdun. Des passages voûtés peu élevés serpentent à travers ce gigantesque monceau de ruines sans fenêtres et sombre, en partie écroulé et bloqué par les épaves rouillées d'une machinerie d'aération détruite. Cependant, le réseau de tunnels à dix mètres de profondeur sous l'installation peut toujours être atteint avec quelques efforts, une bonne carte et les outils adaptés. Ce réseau s'étend sur un peu moins d'un kilomètre, mais sans une carte détaillée, la recherche de l'endroit précis où le groupe secret ferma un passage en son temps est longue et difficile.

Lorsque les personnages trouvent l'entrée de la grotte bloquée par des plaques d'acier et les blocs de roche dans le sol du tunnel encrassé de suie et l'ouvrent, ils découvrent un passage étroit et naturel. Celui-ci se transforme après quelques mètres en une architecture archaïque inconnue, qui fait du passage un tunnel habillé de plaques de pierres taillées. De cette pierre singulière émane une lueur légèrement bleue qui ne disparait pas totalement même lorsque toutes les sources de lumière sont éteintes. Les murs sont recouverts de reliefs et d'inscriptions d'un style inconnu et les illustrations ouvragées représentent des humains stylisés dans des costumes étranges, ce qui rappelle un peu les cultures précolombiennes comme celles des Aztèques ou des Mayas. Ces personnages sont accompagnés entre autres de montures bizarres aux visages humanoïdes dérangeants et dotées d'une corne frontale. En arrière-plan, on reconnaît les contours de bâtiments ; des complexes massifs, des tours et murs hauts et élancés se dressent manifestement à l'intérieur d'une imposante cathédrale sous-entendue ou d'une caverne. Le passage bifurque et se divise de plus en plus, parsemé de petites chambres. Toutes les ramifications se poursuivent sur plusieurs centaines de mètres vers les profondeurs de la Terre. Elles sont ensuite toutes fermées par des murs de

Fort de Tavannes



Aquarelle du peintre de guerre Heinrich Guckes, 1915



Fort Tavannes

pierres étroitement jointes, ne datant de toute évidence pas de plus de vingt ans, et montées de l'autre côté du tunnel. Même avec de la dynamite, il serait impossible de faire sauter ces barrières de pierre sillonnées d'airain, et encore moins de les endommager avec des pioches ; pour cela, une décharge atomique serait nécessaire.

Ces grottes sont la partie supérieure d'un poste avancé du royaume souterrain de K'n-yan, bâti il y a des éons de cela, une colonie abandonnée depuis longtemps. Puisqu'il y avait jadis un passage vers la surface, la surveillance était toujours assurée par une sentinelle. Lorsque l'une des batailles les plus effroyables de l'histoire de l'humanité fit rage directement au-dessus de leur tête, ceux qui habitent en dessous furent tirés de leur routine et leur attention se porta vers la surface.

Lorsque l'explosion du dépôt de munition ouvrit une brèche vers les grottes, les sentinelles s'emparèrent de divers soldats, qui furent ensuite portés disparus et tenus pour morts, puis les torturèrent grâce à leur puissance mentale infernale pour obtenir des informations concernant les nouvelles armes et les capacités des humains. Ils façonnèrent ensuite, pour les remplacer, de nouveaux gardiens à partir des victimes écorchées, au corps et à l'esprit ravagés. Ils scellèrent derrière eux tous les accès aux régions plus profondes de la colonie abandonnée et se retirèrent.

Les soldats physiquement et psychiquement manipulés devaient veiller pour l'éternité dans les tunnels et éliminer tout intrus. Cependant, une partie d'entre eux atteignirent la surface et y furent fauchés, après quoi le groupe de pionniers bloqua l'entrée aux cavernes depuis la surface. Les autres patientent, fidèles à leur conditionnement, dans les grottes scellées des deux côtés…

Ainsi, les personnages font face à des adversaires stupides mais inflexibles, tentant à tout prix d'éviter qu'ils gardent la vie sauve. Les poursuivants offrent une image à faire blêmir qui suffit à faire sombrer dans la folie les esprits les plus sensibles. Leurs silhouettes se rapprochent encore dans les grandes lignes de celles d'un humain, mais ils semblent horriblement défigurés et adaptés à leur environnement de la plus perverse façon qui soit. L'un d'entre eux rappelle par exemple une poupée de cire à moitié fondue et rampe à travers les tunnels et les galeries comme une limace. Un autre corps se déplace de manière effroyable et peu naturelle, comme si ses os et ses muscles avaient été dissous dans la chair et que le tout avait ensuite été mal réassemblé, jusqu'à placer de nouvelles articulations dans des zones improbables, ce qui lui permet néanmoins de se mouvoir telle une araignée à une vitesse étonnante. Un conglomérat blasphématoire entre force surhumaine et mélange de plusieurs humains soudés les uns dans les autres, ou pire encore, est possible. Ce sont encore des humains mais leur anatomie a été modifiée et décentralisée. Il faudrait une puissance de feu énorme pour les retenir. Une chasse impitoyable commence dans les tunnels à la lueur bleue, dans les ruines des bunkers sombres et sur le champ de bataille bourbeux de Verdun, recouvert de brouillard et toujours infesté de mines.

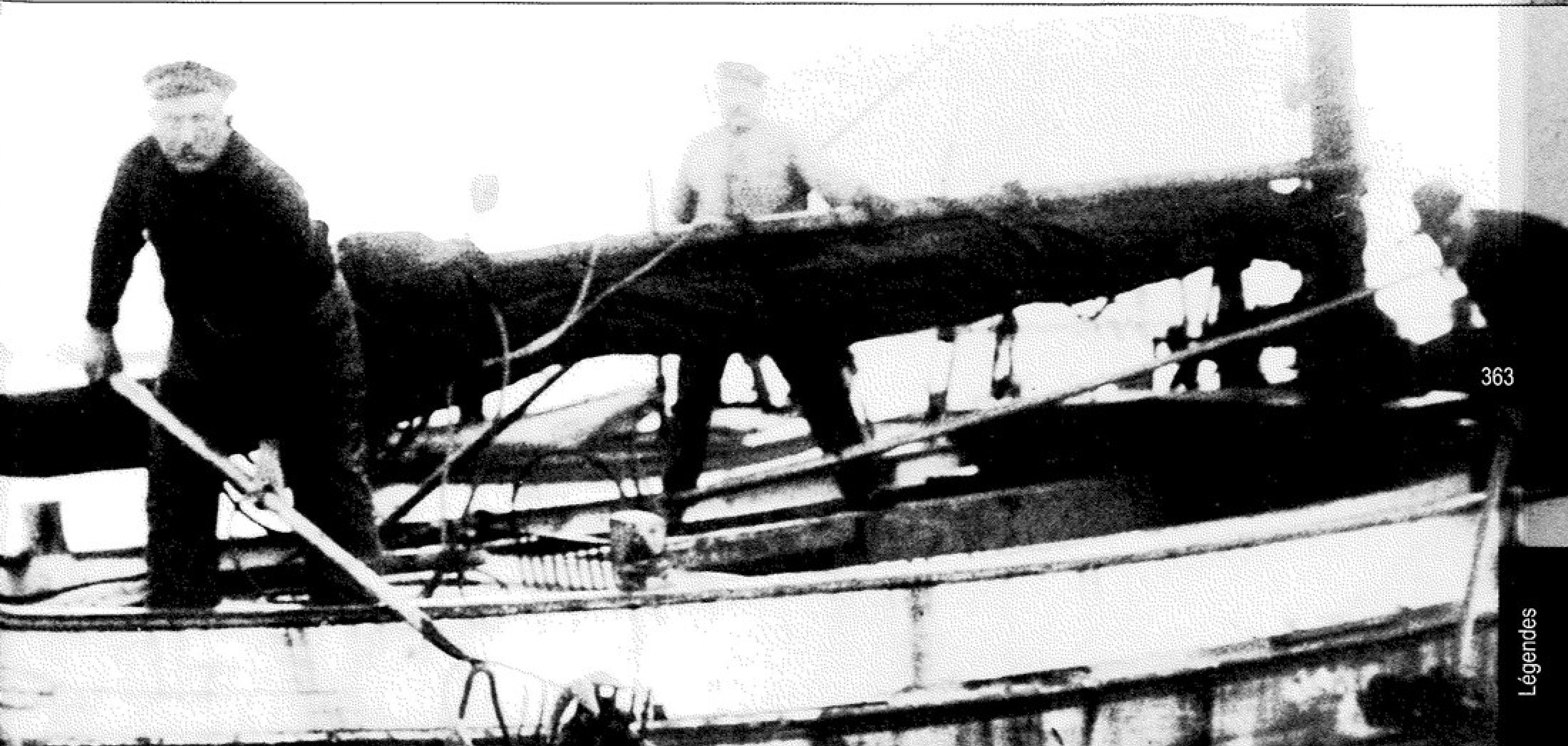
Ceux qui en réchappèrent sur le champ de bataille prirent conscience pour la première fois d'un monde souterrain peuplé par des habitants aux capacités inquiétantes. L'horreur surmontée cèdera peu à peu la place à la soif de découverte et à la curiosité, car bientôt les personnages découvriront la piste suivante de ce mystère.

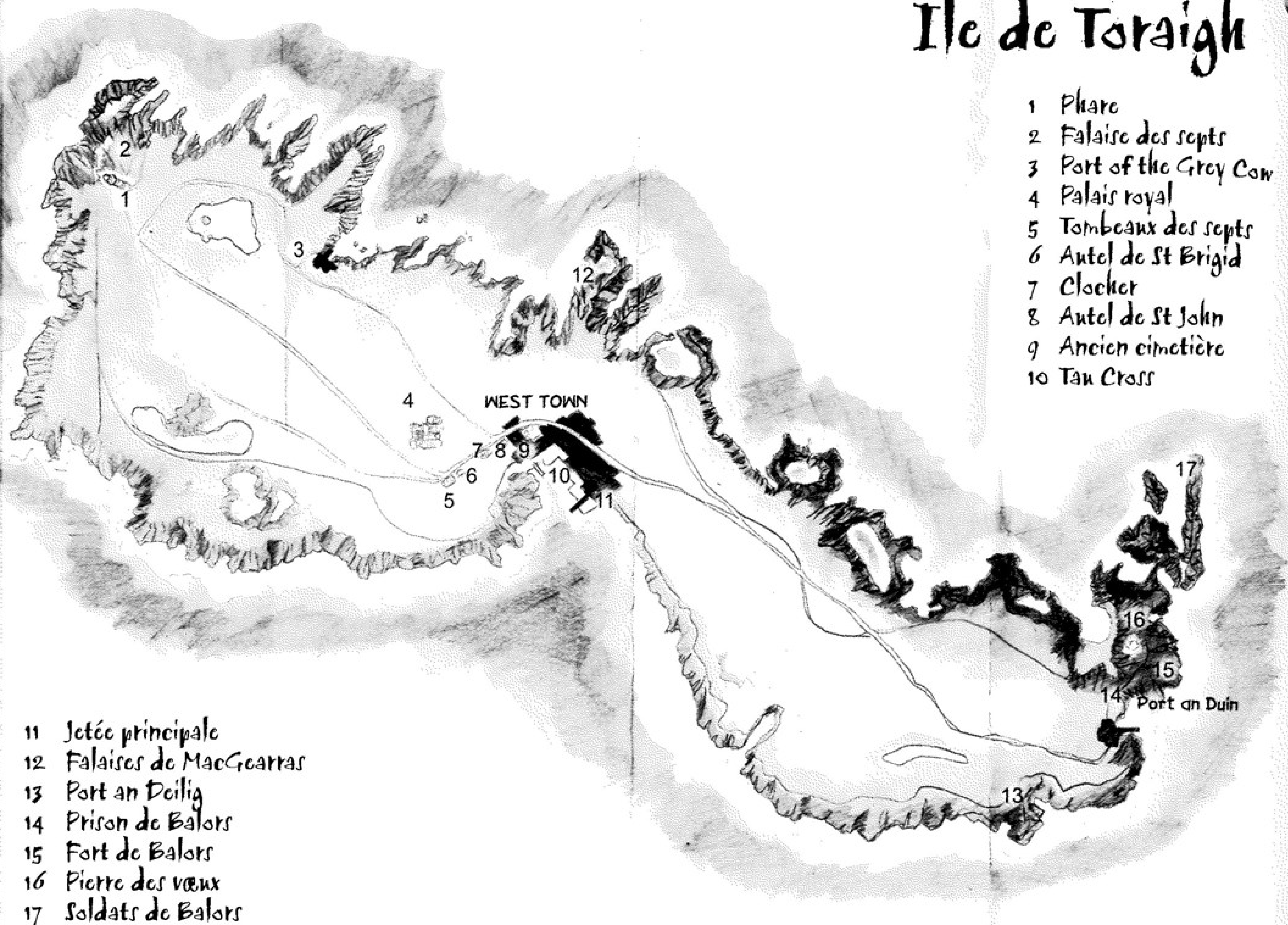
Île de Toraigh

- **Pays :** Territoire national irlandais.
- **Lieu :** 55° 15' de latitude nord, 8° 13' de longitude ouest.
- **Itinéraire :** Traversée par bateau depuis Donegal.
- **Type de lieu :** Ile rocheuse, végétation aride, villages de pêcheur et ruines néolithiques.

Lors d'une vente aux enchères parisienne, un manuscrit non édité du *Voyage au Centre de la*

Pêcheur sur l'île de Toraigh





Terre de Jules Vernes fut acquis. Il s'agit seulement de fragments écrits à la main, dans lesquels l'entrée des héros ne se fait pas par le cratère islandais Snoeffelsjökull, mais par un réseau de tunnels secret sous la côte de l'ile irlandaise de Toraigh. Il est bien connu que Jules Vernes effectuait des recherches méticuleuses pour ses histoires fantastiques. Certaines remarques dans ces pages laissent transparaître qu'il considérait, pour quelque raison, la publication de cette entrée comme dangereuse et il la modifia de façon imaginative. Pour les personnages, les feuillets sont très significatifs car l'auteur sous-entend en quelques mots l'existence d'un peuple humain souterrain disposant de capacités techniques et mentales inconcevables et qui « faisait revivre des corps morts au moyen de ces capacités pour les utiliser comme esclaves et guerriers idiots et peu exigeants ». Un parchemin joint à ce manuscrit fut manifestement prélevé sur un livre inconnu et sensiblement plus ancien. Son texte est en partie en irlandais, en partie dans une langue inconnue, et représente apparemment une formule de conjuration ou un texte rituel.

L'île de Toraigh est une terre rocheuse balayée par la tempête et la mer peu clémente. Vallonnée et recouverte d'une végétation clairsemée, elle se trouve à moins de douze kilomètres de la côte de Donegal, au nord-ouest de l'Irlande. Elle s'étend sur une longueur de quatre kilomètres environ dans la direction est-ouest, pour une largeur maximale d'un kilomètre. Le nord-est de l'île est très découpé et une ligne côtière déchiquetée entoure la colline la plus haute, Dún Bhaloir, de quatre-vingt-huit mètres de haut. Il y a plusieurs surfaces agricoles exploitables, responsables, en raison de leur répartition, de la position des deux lieux habités : West Town (Baile Thiar en irlandais) dans la baie sud du port vers le centre de l'île, et East Town (Baile Thoir en irlandais) sur l'extrémité est de l'île. Un ancien phare sur la pointe ouest indique aux bateaux le chemin à travers les eaux tumultueuses parsemées d'écueils. Plusieurs lacs d'eau douce alimentent la population de l'île en eau fraîche.

Il y a quatre mille ans déjà, l'île fut colonisée par des agriculteurs néolithiques. Le plus ancien témoin de l'architecture de l'âge de pierre, Dún Bhaloir, un tombeau mégalithique érigé vers 2 500 avant J.-C. à l'est de l'île, date de l'âge de glace. On ne peut voir à présent que les fondations de pierre à hauteur des genoux de ce complexe composé autrefois de quatre murs de pierre épais allant jusqu'à trois mètres d'épaisseur, et de quelques huttes de pierre. D'après la légende locale, c'était la forteresse de *Balor*, le cruel roi des mons-

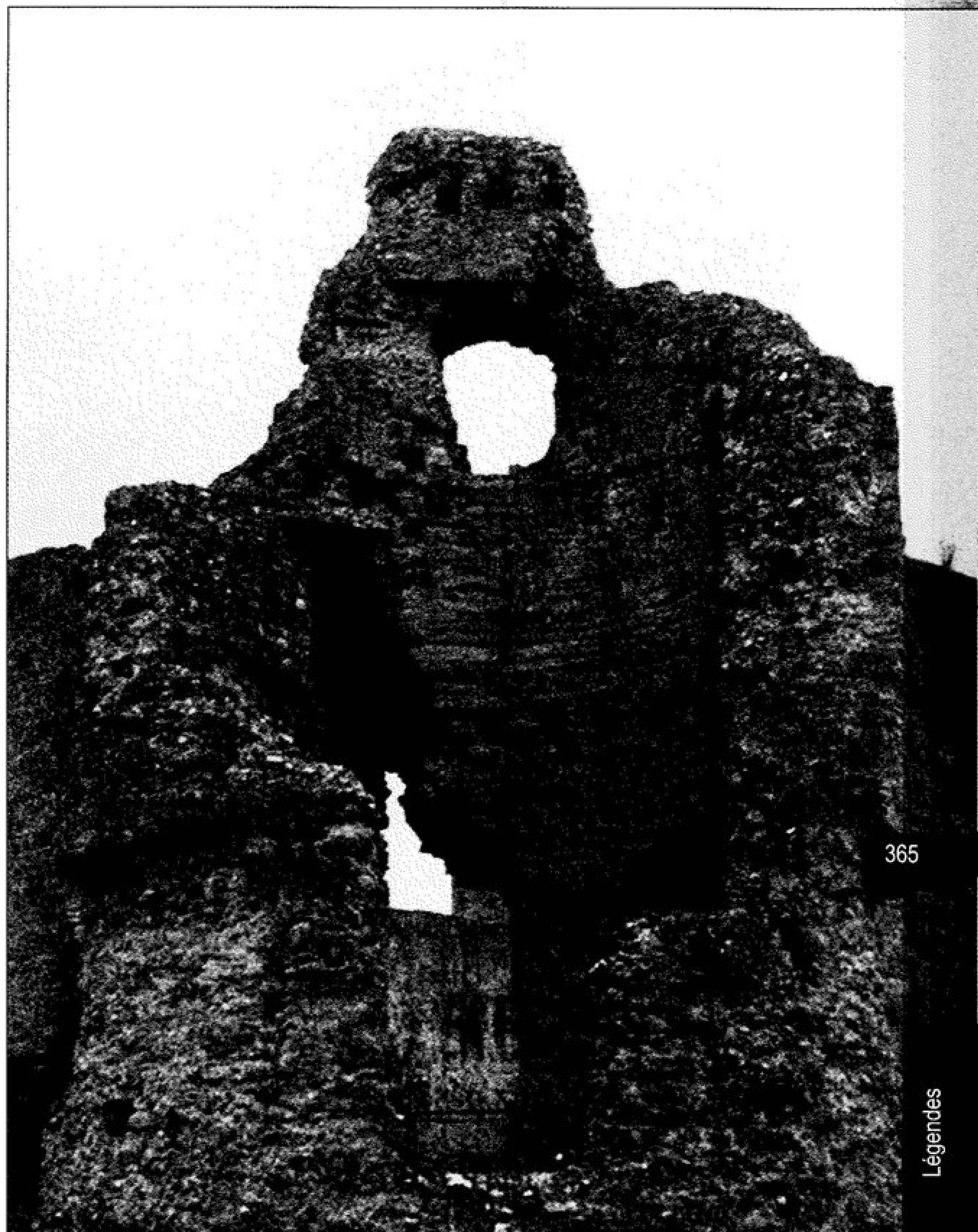
trueux fomoires. Les colonnes de roche caractéristiques qui se dressent hors de la mer à l'ouest de l'île sont appelées Saighdiuiri Bhailoir, les dents de Balor. En effet, les monuments naturels formés par la morsure du ressac ressemblent à des amers étranges d'un passé légendaire assombri par les secrets. Avec le temps, le nombre d'habitants de l'île de Toraigh diminua. Elle ne compte que trois cents âmes en été et cent cinquante en hiver. La population vit de la pêche, est habituée au climat et au travail rudes et semble être, vu de l'extérieur, une communauté repliée sur elle-même. Aussi profonde que soit leur croyance catholique irlandaise, cette transmission de l'ère préhistorique selon laquelle les monstres cruels, les fomoires, sont sortis des profondeurs de la Terre pour asservir les humains désarmés de la surface est bien ancrée en eux. Selon la légende, les ancêtres des habitants de l'île de Toraigh jurèrent à Eid, après la victoire contre les monstres, de ne plus jamais laisser ressusciter les horreurs des enfers. Ainsi, dès que les personnages auront fait connaître la raison de leur visite (ou auront été épiés lors d'une conversation à ce sujet), ils seront considérés comme des intrus qui tentent, par bêtise ou malveillance, d'ouvrir les anciens portails et qui doivent donc être contrecarrés par tous les moyens.

En se basant sur les informations du manuscrit de Jules Vernes, les personnages peuvent s'orienter très largement sans aide externe sur la petite île aride. Ils découvrent alors des reliques singulières. Dans les fondations de l'église moyenâgeuse de Troy à l'extrémité ouest de West Town, des fragments de plaques en relief archaïques manifestement plus anciennes ont été placés à certains endroits, et leur style n'est pas étranger à l'un des personnages. Dans la crypte de l'église, les aventuriers doivent trouver une pièce secrète dont les murs sont recouverts de motifs bizarres avec des os longs. Sur le côté ouest de la chambre s'élève un « autel » pyramidal constitué de crânes, de restes de haches en pierre et de lances en métal cassées. Les os sont partiellement argentés et leurs proportions laissent penser que ces « personnes » se sont différenciées de l'Homo sapiens normal d'une manière troublante. Les vestiges des armes, apparemment détruites lors d'un rituel, sont trop peu maniables et étrangement déséquilibrées pour qu'un humain normal ait pu les utiliser. Dans un crâne se trouve une amulette de la taille d'une paume représentant une figure grotesque démoniaque et foisonnant de tentacules. Le matériau émet une lueur bleu-verdâtre (qui a trahi sa présence) et son magnétisme réagit visiblement avec tous les autres métaux. De plus, il s'avère presque indestructible.

Alors que les personnages se préparent à rallier leur point de repère suivant, la préoccupation des autochtones se transforme en détermination furieuse. En dehors de West Town, un échafaudage de forme humaine en bois et en osier est érigé en toute hâte. Celui qui a lu *De Bello Gallico* (La Guerre des Gaules) de César, peut en déduire qu'il s'agit de l'un de ces hommes d'osier dans lesquels les celtes des ères préchrétiennes enfermaient entre autres des victimes humaines et les brûlaient vives. Il n'est pas difficile de savoir à qui est destiné celui-ci...

Pour couronner le tout, une tempête venant du nord se lève et assombrit le firmament. Les personnages sont contraints de batailler contre les intempéries, poursuivis entre-temps par une foule en colère armée de torches, de fusils et de harpons. Une fuite par la mer est impensable et la confrontation avec les insulaires n'est qu'une question de temps ; la seule échappatoire est l'accès toujours recherché vers l'intérieur de la Terre.

Finalement, les investigateurs traqués parviennent à libérer dans les ruines de Dún Bhaloir une plaque de pierre envahie par la végétation. Les reliefs sur le granit poli illustrent entre autres ces créatures dont les personnages ont découvert les os dans la crypte, rassemblés comme des trophées morbides. Des humanoïdes primitifs et aux proportions monstrueuses, à l'équipement archaïque, armés de haches en pierre imposantes accompagnent des humains « normaux » qu'ils dominent apparemment et à qui ils intiment des ordres.



Secoués par les bourrasques hurlantes, les aventuriers doivent placer l'amulette trouvée dans la crypte à l'intérieur du relief et prononcer la formule indiquée sur le parchemin du manuscrit de Jules Vernes. À ce moment, un *portail* s'ouvre un court instant au-dessus de la plaque de pierre et téléporte les personnages, ainsi que l'amulette, en un clin d'œil à l'autre bout du monde. Sans le savoir, ils se trouvent maintenant dans la pénombre d'une grotte sous les monts Panamint du désert du Colorado.

Ruines souterraines sous les monts Panamint

- **Pays :** États-Unis, Californie.
- **Lieu :** 36° 10' 12" de latitude nord, 117° 5' 21" de longitude ouest.
- **Itinéraire :** *Portail* depuis l'île de Toraigh.
- **Type de lieu :** Réseau artificiel de cavernes remplies de ruines préhistoriques.

En 1946, le docteur Russel décrivit une partie des ruines souterraines dissimulées dans un réseau impressionnant de cavernes reliées par de longs tunnels sous la Vallée de la Mort. Cependant, il rata le labyrinthe le plus profondément enfoui sous les ruines, car toutes les voies sont ensevelies sous les décombres. C'est dans ce labyrinthe que se trouvent à présent les personnages, étourdis et privés de tout sens de l'orientation, sur une large estrade, au centre d'une pièce ornée de reliefs. L'estrade représente le pendant de la plaque de pierre de Dún Bhaloir.

L'air n'est plus froid et humide mais sec et chaud, et le hurlement et le rugissement de la tempête ont fait place à un silence de plomb. Dans ces tunnels de grès bigarré rouge clair et poli, règne un demi-jour fantomatique produit par des lampes de niches fonctionnant au gaz, placées à intervalles réguliers sur la paroi et dont les flammes diffusent une perpétuelle lueur jaune-verdâtre. Si les personnages empruntent la seule sortie de la chambre de téléportation, ils se retrouvent après un demi-mile sur le palier d'un grand escalier, dans une coupole rocheuse gigantesque.

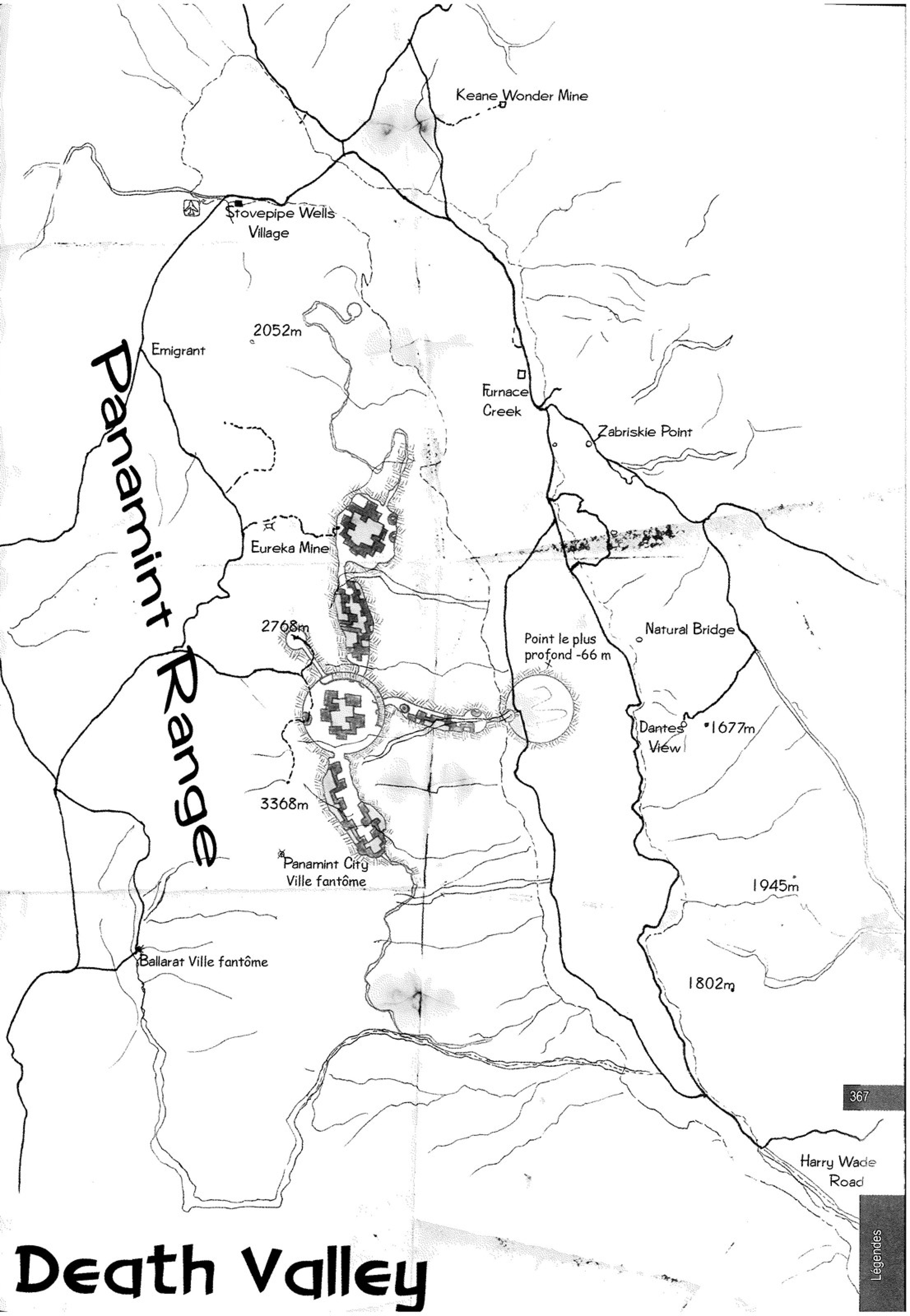


Devant les explorateurs, sur une pente confuse de plusieurs kilomètres carrés, une ville ancestrale se perd dans la pénombre jaunâtre des lumières au gaz omniprésentes. La caverne entière fonctionne manifestement grâce à une technique inconcevable dans les rochers massifs, et les bâtiments ont été façonnés d'un seul bloc dans cette même pierre. Des constructions carrées, élevées et plates, rappelant un peu les Indiens Pueblo américains, s'élèvent dans différentes tailles dans un réseau dense de rues et de ruelles étroites et ciselées. Un mur épais d'une bonne dizaine de mètres de haut doit avoir entouré jadis ce site, mais n'est plus que ruines, comme une grande partie de la ville. À certains endroits, les conduites de gaz souterraines sont coupées, et des nuages de flammes vertes et vacillantes tressaillent sans faire de fumée au-dessus de la pierre explosée. Pour les personnages, seul le chemin central de ces rues ravinées peut être emprunté, car aucune autre sortie ne conduit hors de la chambre du *portail*, et un retour à l'île de Toraigh ne semble certainement pas très attirant. S'ils essayent cependant, ils n'auront aucun moyen de retourner sur le continent, et la chasse à l'homme reprendra.

Entre les bâtiments écroulés se trouvent les cadavres d'humanoïdes aux proportions monstrueuses, momifiés dans l'air sec et toujours enveloppés de vêtements finement ouvragés en cuir, parfois même ornés de parures en or. Manifestement, la cause de la mort fut pour la plupart d'entre eux violente, ce que les brûlures des vêtements et des os indiquent. La terrible catastrophe semble s'être abattue sur ce peuple en un éclair et sans crier gare.

Dans cette ville en ruines se trouvent à nouveau des reliefs, des pictogrammes et des peintures racontant le destin de ses habitants et que les personnages auront quelques difficultés à comprendre.

Les puissants humanoïdes furent créés par un peuple qui façonnait des vies artificielles par quelque moyen et qui leur donnait la forme voulue. Ils servirent pendant longtemps d'es-


Keane Wonder Mine
Stovepipe Wells Village
2052m
Emigrant
Panamint Range
Furnace Creek
Zabriskie Point
Eureka Mine
2768m
Natural Bridge
Point le plus profond -66 m
Dantes View
1677m
3368m
Panamint City Ville fantôme
1945m
Ballarat Ville fantôme
1802m
Harry Wade Road
Death Valley

« La vaste plaine qui s'étendait très loin, à des milliers de pieds devant lui, ne présentait aucun accident de terrain qu'il pût distinguer ; principalement en raison du fait qu'elle paraissait voilée sur une grande surface par une vapeur bleuâtre faisant des volutes. Mais l'aventurier n'était pas tant impressionné par la plaine, la colline, le nuage que ce ciel aux coruscations bleues et lumineuses. [...] Il avait entendu parler des aurores boréales, il en avait même vu une ou deux. Il arriva à la conclusion que cette lumière souterraine était vaguement apparentée à ce phénomène. »

Zealia Bishop, *Le Tertre*, traduit par Jacques Parsons, 1929 (titre original : *The Mound*)

claves à ce peuple, mais réclamèrent à un moment un certain degré d'autonomie ou ne reconnurent plus leurs maîtres comme des dieux, et se rebellèrent. La rébellion fut réprimée dans le sang et les habitants de la ville en ruine (leur colonie) se barricadèrent et perdirent tout contact avec leurs congénères.

Certaines des créatures connaissaient assez bien la technique de leurs créateurs pour ouvrir le *portail* conduisant à l'île de Toraigh. Là-bas, ils tentèrent, avec succès au commencement, de dominer les humains du monde de la surface. Cependant, ils furent plus tard battus et renvoyés d'où ils venaient par une force unifiée, histoire que l'on retrouve à présent dans les légendes celtes irlandaises.

De toute évidence, les maîtres furieux pistèrent la colonie barricadée et l'exterminèrent sans pitié, comme en témoigne leur état actuel.

Un seul passage peu praticable conduit hors de la ville morte. Le chemin est irrégulier et tortueux, parfois presque bloqué par des fragments de pierres fondues (autres témoins de la disparition violente de la colonie). Il est si étroit qu'il faut avancer en rampant à plusieurs endroits, de sorte que la traversée prend plusieurs jours aux personnages. Bientôt, ils manquent d'eau et sont épuisés. La distance entre les niches de lampes en fonctionnement devient de plus en plus grande et sur les derniers kilomètres, ils doivent s'orienter à tâtons dans l'obscurité la plus totale s'ils ne possèdent pas de torche. Enfin, une lumière bleu pâle marque au loin la sortie du tunnel de pierre.

Sous l'emprise des habitants souterrains

K'n-yan, royaume aux reflets bleus

- **Pays :** -
- **Lieu :** Sous l'Oklahoma, avec possiblement des contreforts très étendus sous le continent nord-américain.
- **Itinéraire :** Tunnel secret plus ou moins praticable.
- **Type de lieu :** Monde de l'intérieur aux dimensions impressionnantes, éclairé d'une lueur bleue en raison de réactions gazeuses inconnues, colonies rurales et urbaines, climat et végétation abondante semblables aux zones tempérées de la surface.

Le peuple de K'n-yan est d'une antiquité presque infinie. Leur apparence rappelle fortement les anciens Aztèques, ce qui laisse supposer des ancêtres communs. Depuis de nombreux millénaires, ces êtres évitent tout contact avec la surface pour échapper à l'influence du diable de l'espace (le Mi-Go). Presque tous les accès à leur royaume furent scellés. Lorsque cela était possible, des sentinelles furent postées pour assurer la sécurité. Malgré toutes les mesures de précaution, certains accès furent manqués ou... oubliés.

La description la plus pénétrante de ce monde se trouve dans les documents de l'aventurier espagnol du XVIe siècle, Panfilio Zamacoma, découverts en 1928 dans un tertre à proximité de Binger, dans l'Oklahoma. Lorsque Zamacoma entra dans le monde souterrain, on l'accueillit certes poliment et on lui permit de mener une vie agréable, mais il lui fut interdit de retourner à la surface, afin de conserver le secret de l'existence de K'n-yan. Malgré l'avertissement qu'il reçut après une première tentative de fuite, il recommença, fut intercepté et sévèrement puni. Lors des siècles suivants, le développement décrit par Zamacoma se poursuivit.

La société de K'n-yan se divisa il y a fort longtemps, pendant une phase de démocratie industrielle idéalisée, en deux groupes : les ambitieux qui s'instruisaient et développaient leurs connaissances et leurs capacités par intérêt personnel, et les indolents qui s'abandonnèrent à l'oisiveté de la sécurité communautaire et finirent par dégénérer. Au cours des siècles, il se développa sur cette base une race dominante et une race d'esclaves.

L'armée des esclaves se recrutait, outre dans les membres inférieurs de la race dominante, parmi les sang-mêlé élevés de façon planifiée, les anciens ennemis vaincus et les organismes morts réanimés. Les descendants génétiquement modifiés des êtres que le peuple de K'n-yan ramena de ses premières expéditions dans le royaume encore plus profond de Yoth complètent le tout. Les esclaves sont des « sous-hommes » dégénérés et sans volonté, que les habitants considèrent comme des objets et traitent comme tels.

La race dominante vit dans un système dans lequel toutes les propriétés sont réparties également selon un schéma très complexe. Les liens sentimentaux n'existent plus que dans les groupes d'affection comprenant entre vingt et trente personnes.

Chaque poste communautaire prééminent, comme par exemple le conseil des édiles, est attribué selon une procédure de sélection compliquée. La majorité des habitants libres se livrent à des activités scientifiques, philosophiques ou artistiques.

En raison de leur technologie et de leur médecine incroyablement avancées, les habitants de K'n-yan maîtrisent par exemple l'énergie atomique et la manipulation génétique (on pense à des projecteurs d'énergie nucléaire terrifiants de diverses tailles, dont la décharge ne vaporise pas seulement les tissus vivants en quelques millièmes de seconde, mais fait également exploser les rochers les plus durs) et ils ont surtout développé des capacités inconcevables.

Certes, ceux qui habitent en dessous comprennent la langue parlée, mais ils se limitent à la transmission de pensée, pour laquelle la barrière des langues n'existe pas. En règle générale, seules des pensées envoyées consciemment peuvent être reçues par les autres. La technique de dématérialisation (souvent prise par erreur pour de la téléportation) permet aux habitants de K'n-yan de passer à travers les matériaux et de se rematérialiser ensuite.

Mais c'est surtout l'immortalité qu'ils acqui-

K'N-Yan

Plan établi à partir des motifs figurants sur les vêtements des indiens Caddo d'Oklahoma

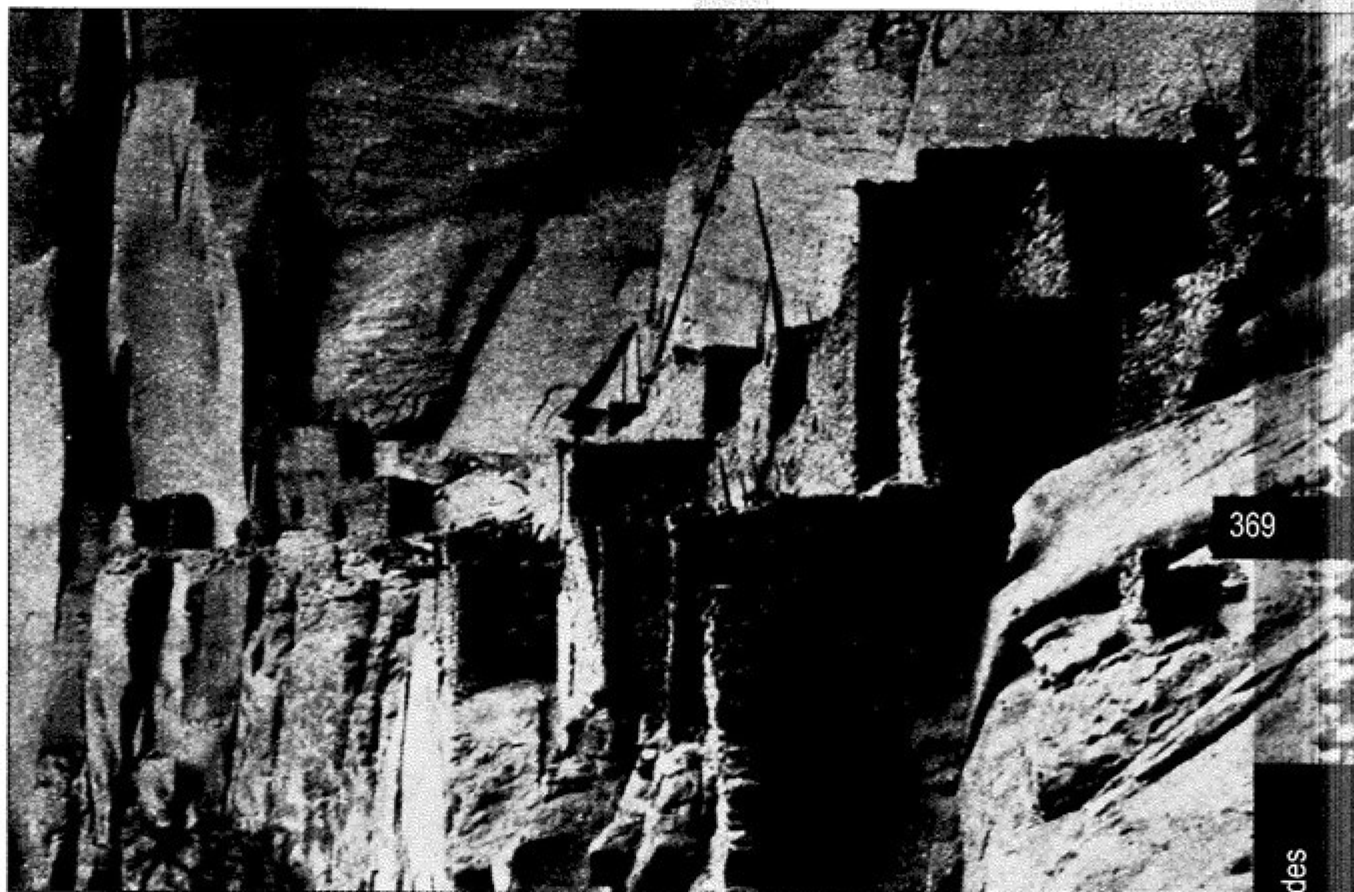
rent, ce qui les conduisit d'un côté à une perfection et une maîtrise fantastiques de toutes les disciplines artisanales et scientifiques, mais qui généra un sentiment grandissant de vide et de frustration.

Pour combler l'ennui fatal de leur existence monotone assurée, ils tombèrent dans une décadence effroyable d'orgies de drogues, de sexe et de violence. La plupart des membres de ce peuple ancien ont plusieurs milliers d'années. Le taux de natalité est presque nul et la cause de la mort la plus courante est le suicide. La diminution insidieuse de la population les conduisit à se regrouper à Tsath, la capitale, et à abandonner la plus grande partie du royaume.

Les habitants de K'n-yan vénèrent en particulier Tulu (Cthulhu) et Yig. Néanmoins, dans des temples de granit cyclopéens et imposants, des cérémonies sacrées et des rituels bizarres en l'honneur d'Hastur, Shub-Niggurath, Ghatanothoa, Nug et Yeb ont également cours. Jadis, il y a des milliers d'années, c'est Tsathoggua qu'on adorait. Mais lorsque les expéditions avancèrent dans le royaume sombre de N'Kai et qu'elles découvrirent le lien entre ses habitants et Tsathoggua, l'accès fut scellé et tous les temples et statues de Tsathoggua détruits. Les relations précises tombèrent dans l'oubli et le peuple de K'n-yan se demande à présent si N'Kai existe vraiment. Seul le nom de la capitale, dérivé de Tsathoggua, rappelle cette époque.

Le tunnel par lequel les personnages accèdent au royaume souterrain se termine sur une paroi rocheuse abrupte depuis laquelle s'étend une large vallée au plafond de plus en plus haut. Le paysage éclairé par cette couverture de roche à la lumière bleue, recouvert d'une végétation luxuriante et singulière, semble inhabité. Les aventuriers n'ont pas d'autre choix que d'explorer cette terre qui s'offre à eux s'ils veulent trouver une sortie. Au cours des jours suivants, ils découvrent des rues envahies par la végétation, des villages abandonnés, des zones agricoles en jachère et des temples ancestraux avec des statues en or inspirant la crainte…

À un certain moment, ils croisent sur leur chemin les traces fraîches d'étranges quadrupèdes. Il s'agit d'un troupeau de Gyaa-Yothn,





Représentation édulcorée d'un Gyaa-Yothn, monde du dessus

servant d'animaux domestiques et de bêtes de somme. Ce sont également les montures préférées du peuple de K'n-yan. La vue de ces « animaux » est particulièrement perturbante et angoissante pour un observateur de la surface. Il reste dans cet élevage artificiel trop de ressemblance avec des traits humains sur leur mufle au nez plat et aux lèvres saillantes pour ne pas trahir l'héritage qu'ont gardé ces créatures blanches avec une fourrure noire sur le dos et une corne, se déplaçant tantôt sur deux pattes, tantôt sur quatre. Ces êtres sont nourris avec la chair des esclaves tués, mais ne dédaignent à la rigueur pas celle de leur propre espèce. Un Gyaa-Yothn sauvage est un sérieux danger pour un personnage non armé, mais sa volonté peut être brisée par un audacieux domptage.

Plus tard, les personnages rencontrent des zones agricoles exploitées. Ils constatent alors que les travaux dans les champs sont effectués par des êtres étranges : ce sont les Y'm-bhi (on observera la similitude avec le mot « zombie »), organismes d'esclaves morts réanimés mécaniquement et sans esprit qui accomplissent les basses tâches physiques. Leur vue est plus que macabre, pas seulement en raison de leurs mouvements saccadés et mécaniques, mais parce qu'ils ont la plupart du temps servi auparavant de gladiateurs ou d'objets de torture et qu'ils présentent des mutilations abominables. Les Y'm-bhi font certes frémir mais, contrairement aux Gyaa-Yothn, ils sont inoffensifs car ils accomplissent aveuglément et bêtement la tâche qu'on leur a imposée et ne réagissent qu'aux ordres de leurs maîtres.

Le plus grand problème pour les personnages, et c'est indispensable, est d'éviter tout contact avec les habitants de K'n-yan tant qu'ils n'auront pas trouvé de chemin vers la sortie. Aussi longtemps qu'ils contournent Tsath, dissimulent bien leurs traces et se tiennent loin des Gyaa-Yothn, ils peuvent circuler pendant un moment dans les villes abandonnées depuis des lustres et rassembler des informations.

Une possibilité de dissimulation serait de surmonter l'horreur et le dégoût et de voler dans les champs les vêtements de quelques esclaves mort-vivants pour se présenter comme esclaves. En effet, ces créatures ne sont pas plus considérées que des machines, sont la plupart du temps ignorées dans la vie quotidienne, et ont un accès quasiment partout (puisqu'on partirait du principe qu'un ordre légitime aurait été donné). Ce camouflage nécessite néanmoins des nerfs solides et un excellent talent d'acteur. Il est également nécessaire de laisser derrière soi tout équipement ne pouvant pas se cacher dans les sarraus en cuir simples et grossiers.

Les étranges hiéroglyphes du peuple de K'n-yan ne pourront être déchiffrés que sur une réussite critique, même par un brillant linguiste, bien que les reliefs, peintures et statues aident à mieux comprendre le royaume souterrain. Dans la mesure où les habitants de K'n-yan s'efforcèrent de fermer tous les accès à la surface et à les doter de sentinelles, il deviendra clair pour les personnages qu'ils ne doivent plus chercher aveuglément mais s'aventurer dans la gueule du loup, c'est-à-dire Tsath, aussi prémunis que possible !

La ville s'élève sur une pente étendue, entourée d'une terre fertile. Dans les fermes alentours qui fournissent les aliments frais en complément des distillats alimentaires synthétiques, il y aura tant de Gyaa-Yothn que les personnages seront certainement repérés. Les créatures à demi-intelligentes informent en outre leurs maîtres de toute observation inattendue.

Presque tout le peuple de K'n-yan vit à Tsath, entouré des acquis de sa technologie semi-mentale extrêmement développée qui, comme mentionné précédemment, permet entre autres la dématérialisation. Certains se sont même dématérialisés pour de bon et flottent dans les rues de façon fantomatique. C'est une ville pieuvre pulsante et fantasmagorique, faite de tours élancées, de créneaux prononcés et de bâtiments artistiques en basalte, ornés de rubans conducteurs d'énergie et de tôles aux ciselages dorés. Des rues fastueuses et tarabiscotées serpentent à travers les maisons imposantes et une technologie nucléaire inconnue

alimente en énergie les éclairages de la ville et les complexes industriels bourdonnants. Mais il règne surtout un silence oppressant et inquiétant, résultant de l'absence d'utilisation de la langue parlée.
Les vêtements des habitants sont confectionnés dans des matières semblables à de la soie et dans du cuir finement tanné. Ils aiment se couvrir de bijoux splendides, tels que colliers, bracelets ou boucles d'oreilles. Leur équipement comprend également des ceintures somptueuses et des poignards. Les parures sont principalement en or, mais parfois également dans ce métal étrange qui selon leurs traditions a été amené jadis depuis les étoiles par leur dieu Tulu. Il s'agit de ce matériau extrêmement magnétique aux coruscations verdâtres que les personnages ont déjà rencontré sous la forme de la clé du *portail*.
Que les aventuriers aient déjà été confrontés lors de leurs premiers pas malheureux après la sortie du tunnel aux Gyaa-Yothn, au propriétaire d'une ferme ou à un habitant de Tsath, ils se retrouvent à un certain moment devant un membre du peuple de K'n-yan en chair et en os. Dans leur malheur, les investigateurs ont de la chance : alors que les humains qui tombent entre les mains des sentinelles au niveau des accès sont la plupart du temps l'objet de distractions sadiques puis tués, un habitant de la surface intercepté si loin dans le royaume sera présenté au conseil des édiles qui décidera de leur sort.
Il est à présent du ressort des personnages de se rendre aussi intéressants que possible et surtout de se préparer à accepter de rester ici pour toujours. La possibilité s'offre à présent d'obtenir des informations par des révélations ciblées et avec des questions innocentes. Quelques temps plus tard, les aventuriers peuvent se rapprocher d'un groupe d'affection existant et forger des plans de fuite. Ceux-ci doivent être bien réfléchis car la mansuétude de l'époque de Zamacoma est depuis longtemps révolue. Une seule tentative suffit à présent pour atterrir dans l'amphithéâtre.
Dans l'impressionnante arène au centre de Tsath se tiennent des combats effroyables de gladiateurs au cours desquels les esclaves se découpent en morceaux sous l'impulsion de suggestions mentales. D'autres criminels voient leurs organes retournés dans leur corps par la force psychique de la foule de sadiques déchaînée, formant la plus grande partie du public. Les entrailles sont extirpées et l'âge biologique est accéléré. Cette procédure infernale peut être répétée longuement en raison des connaissances médicales du peuple. Les déchets de l'amphithéâtre finissent dans les champs sous forme de Y'm-bhi.
Pour trouver une issue vers la surface, les personnages ont besoin d'informations concernant la géographie souterraine et les accès, qu'ils pourront obtenir des savants de Tsath, ou mieux encore, des membres de leur groupe d'affection. Et pourquoi pas, les informations révèlent que toutes les sorties sont bien gardées par les sentinelles (ce que les personnages ont déjà constaté dans le tunnel de Tavannes). Il s'agit aussi bien de garnison de Y'm-bhi que de membres libres et vivants, tombés en disgrâce, et qui rachètent leurs manquements envers la ville.
Les aventuriers peuvent nourrir quelques espoirs une fois qu'ils se sont imprégnés de l'histoire de K'n-yan, et plus précisément de l'expédition vers Yoth. Cette idée peut se manifester après des « conversations » avec des savants, lorsqu'ils remarquent incidemment que la technologie/magie du portail des humanoïdes monstrueux ressemble fortement à certaines trouvailles de Yoth dans les temples de Tsath. Finalement, la chance tourne en faveur des investigateurs car deux membres de leur groupe d'affection étaient à Yoth il y a déjà huit cents ou neuf cents ans, et n'auraient rien contre une nouvelle expédition pour égayer leur quotidien monotone. Montés sur des Gyaa-Yothn, le voyage dure une semaine à travers le paysage délaissé de K'n-yan avant qu'un tunnel vers le bas ne s'ouvre devant le groupe.
Et si quelqu'un soupçonnait à Tsath que l'expédition n'était pas à des fins d'aventures scientifiques mais pour s'échapper ? Il est alors conseillé aux fuyards de s'enfoncer rapidement dans les profondeurs et de rechercher un *portail* intact.

Yoth, royaume à la lumière rouge

- **Pays :** -
- **Lieu :** A quelques miles en dessous de K'n-yan.
- **Itinéraire :** Galeries et tunnels délabrés, champs de ruines et concrétions volcaniques naturelles.
- **Type de lieu :** Monde de l'intérieur aux dimensions impressionnantes, éclairé d'une lueur rouge en raison de réactions gazeuses inconnues, végétation éparse, êtres sauvages et Gyaa-Yothn, climat chaud et oppressant.

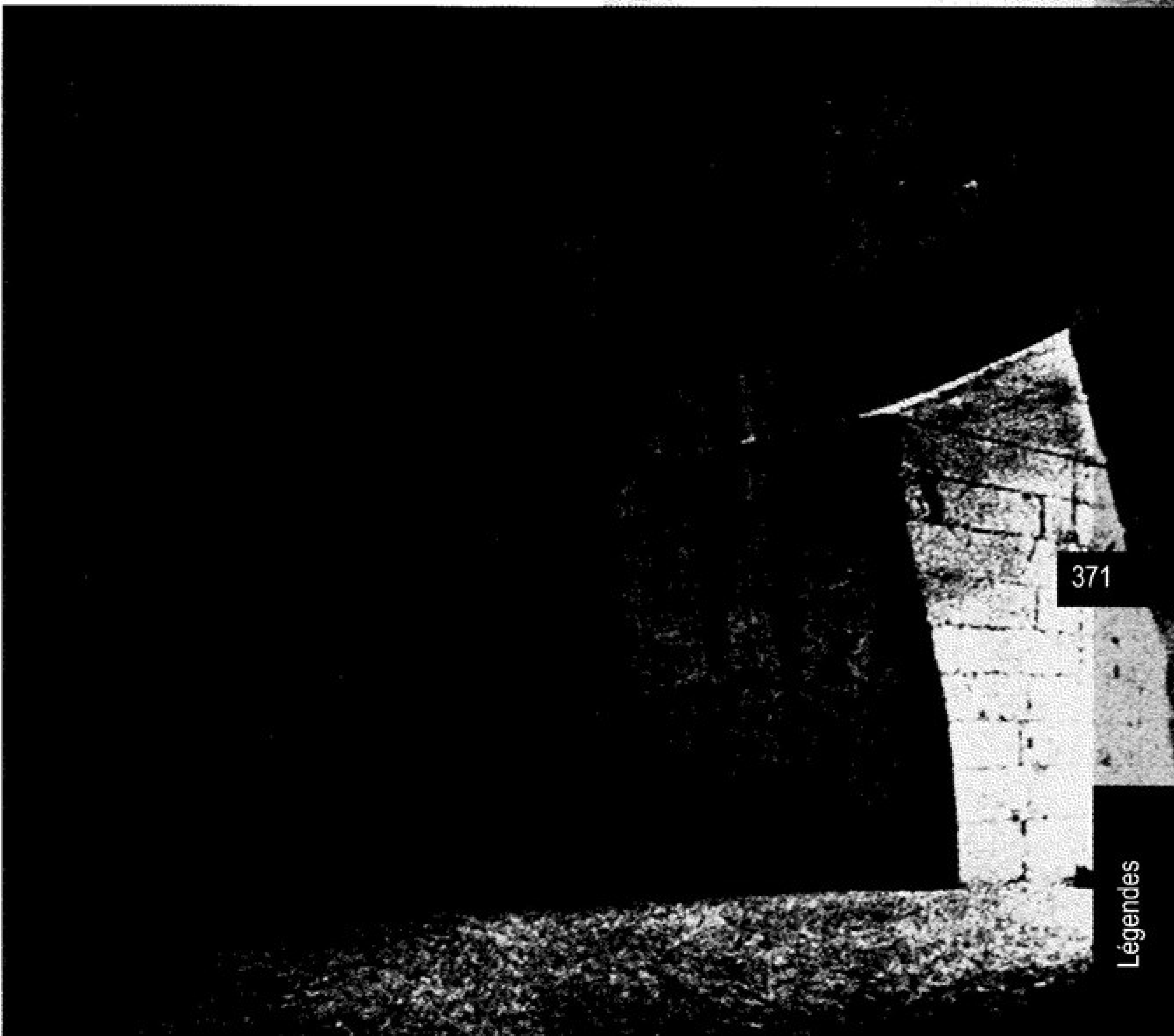
Yoth se trouve directement sous K'n-yan. Le peuple serpent bâtit quelques villes, après la destruction de la Valusie, dans ce système de

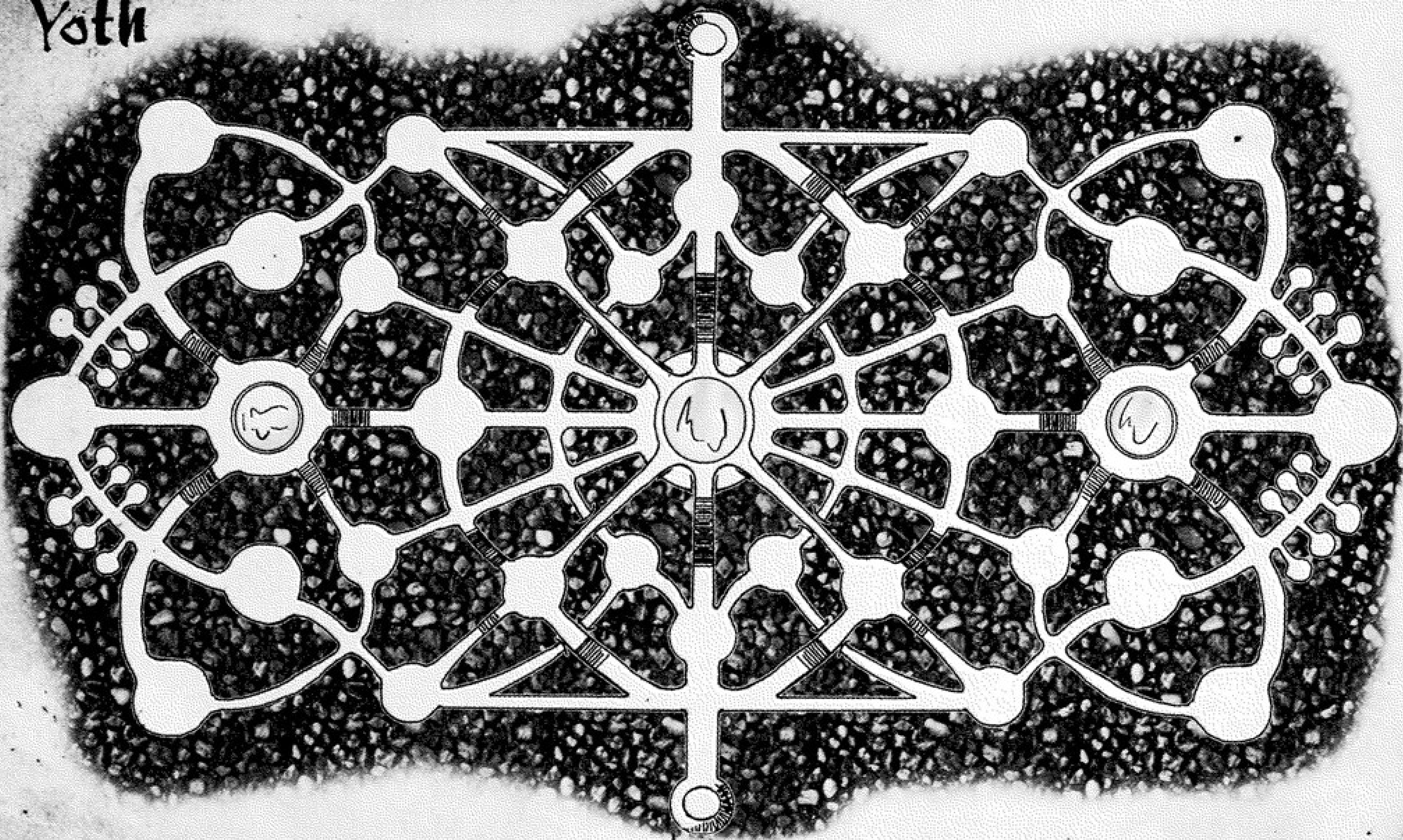
N'kai, royaume noir

Pays : -
Lieu : Loin en dessous de Yoth.
Itinéraire : *Portail* de l'ère pré humaine au centre de Zin.
Type de lieu : Roche massive et noire parcourue de fentes et de failles semblables à des tunnels, peuplée d'êtres noirs dégoûtants à corps mou.

On sait peu de choses sur N'kai, le royaume sombre sous Yoth. Aucune lumière ne pénètre dans ces profondeurs noires ultimes : une nuit éternelle et absolue enveloppe les monstruosités informes qui nichent et guettent dans ce refuge rocheux au-dessus des courants de lave bouillonnante de l'intérieur de la Terre. Des êtres repoussants faits de boue noire goudronneuse et visqueuse, nommés progéniture informe de Tsathoggua, rampent à travers les tunnels. Tout intrus pénétrant dans leur monde est impitoyablement chassé et soumis à un destin effroyable, probablement même sacrifié au Grand Ancien.
Ce monde profondément enfoui sous la surface de la Terre est presque aussi peu familier et hostile à toute forme de vie que l'univers. Une chaleur desséchante sort des profonds champs de magma, des gaz volcaniques empoisonnent l'atmosphère presque dépourvue d'oxygène et des contraintes tectoniques énormes provoquent des chutes de pierre. L'espérance de vie d'un humain à N'kai est plus que réduite...

Bâtiment abandonné de Yoth





Plan établi à partir des motifs figurants sur les vêtements des guerriers Na-I-Shan Dene d'Oklahoma

cavernes tout aussi étendu. Les habitants régnaient sur une civilisation à la technologie et à la culture très avancées. Ce sont eux qui construisirent la ville fastueuse de Zin, aujourd'hui détruite, où ils découvrirent le secret de la création synthétique de la vie grâce auquel ils formèrent des créatures esclaves comme les Gyaa-Yothn cornus et modifièrent même leur propre corps. De leurs expéditions dans les entrailles sombres sous leur monde, à N'kai, ils rapportèrent le culte de Tsathoggua. Lorsqu'ils se détournèrent de Yig et se consacrèrent à Tsathoggua, leur culture connut un déclin incomparable.

Lorsque les membres du peuple de K'n-yan entreprirent à leur tour des expéditions vers Yoth, ils ne trouvèrent plus que les inscriptions dans la pierre d'une civilisation passée et des esclaves sauvages. Ils s'approprièrent la connaissance génétique et technologique de Yoth et attrapèrent quelques exemplaires des effroyables Gyaa-Yothn pour poursuivre les élevages dans leur monde.

Les aventuriers sont en route pendant deux à trois semaines supplémentaires et écument chaque ruine de temple qu'ils découvrent ou desquelles leurs accompagnateurs se souviennent (pour les détourner encore du réel objectif de l'excursion). Ils devront sans aucun doute faire face aux attaques violentes de Gyaa-Yothn sauvages. Il est possible également qu'à un certain moment, les poursuivants de K'n-yan surgissent pour les arrêter.

La dernière étape de leur fuite du monde souterrain les conduit dans un paysage karstique, constellé de vestiges pierreux d'une culture disparue depuis des éons. Le *portail* tant attendu se trouve au centre de la ville de Zin, au milieu d'une construction en coupole effondrée. Il comprend un autel en pierre, en marge d'un polygone en métal argenté coulé dans la dalle. Sur l'autel se trouvent des éminences dotées de symboles secrets et informes. Actionnées dans le bon ordre, elles ouvrent le *portail.* La surface métallique argentée du polygone régulier se liquéfie presque et se transforme pendant quelques minutes en un fluide noir et huileux. Les aventuriers doivent sauter alors dans ce puits de suie… et se retrouvent dans un lieu dont le choix est laissé au Gardien. Il s'agit peut-être d'une formation préhistorique en pierre sur une colline de Nouvelle Angleterre, le niveau le plus bas de l'une des villes troglodyte de la Cappadoce, ou une faille dans un glacier du Groenland. Il est possible que leurs accompagnateurs abusés les suivent tant que le *portail* est ouvert.

Il existe aussi la possibilité qu'il y ait eu erreur et qu'ils aient rouvert un portail oublié vers N'kai. Dans ce cas, leur destin est scellé.



Piliers de soutien du ciel

La géométrie sacrée et profane des pyramides

« Les Dieux craignent une seule chose, le temps, mais le temps à son tour craint les pyramides »

Proverbe arabe attribué au savant Abdelatif (XIIe siècle)

Les pyramides *sont*. C'est leur caractéristique la plus manifeste ! Elles ne *sont* pas seulement étranges, impressionnantes et inspirant le respect, mystérieuses et surtout intemporelles. Elles *sont* aussi partout ! Bien sûr, lorsque l'on prononce le mot « pyramide », on pense instinctivement à l'Égypte ancienne. Mais la construction des pyramides fut et est un phénomène global, peut-être même le premier phénomène mondial humain de l'histoire de la Terre. Les pyramides ne se trouvent pas seulement dans le royaume du Nil. Elles sont également présentes en Mésopotamie dans les ruines des Sumériens et des Babyloniens, dans toute l'Amérique latine et du Sud, du Mexique au Pérou en passant par le Guatemala et la Bolivie, sur Java et Samoa ainsi qu'en Polynésie, mais aussi en Grèce, dans les Balkans, sur les îles Canaries et même en Chine. L'archéologie aérienne et la surveillance satellite permettent constamment la découverte, même au XXIe siècle, de nouveaux vestiges de pyramides ancestrales. Quelque chose a poussé nos ancêtres à reproduire toujours et encore une géométrie particulière dans des proportions gigantesques au cours des millénaires. Nos ancêtres humains ne furent peut-être pas les seuls à s'atteler à cette tâche… D'après la science conventionnelle, la « Walsh pyramid », dans le Queensland australien, est une formation géologique naturelle de forme pyramidale à l'œil, résultat d'une facétie de la nature. Cependant, un initié du mythe sait qu'avant les humains, d'autres races puissantes dominaient cette planète. Manifestement, ces êtres ont vu comme une nécessité de bâtir leurs temples, mausolées et observatoires en forme de pyramide.

Les humains de la préhistoire avaient bien plus conscience qu'aujourd'hui que la géométrie n'était pas seulement un art mathématique, mais qu'elle pouvait être une technologie efficace, ainsi qu'une arme puissante… Pythagore déjà, qui avait obtenu ses connaissances en géométrie à partir des temples des Égyptiens obsédés par les pyramides, transmit son savoir concernant le corps géométrique parfait à une société secrète sectaire. À quoi sa formule la plus connue sert-elle, sinon à calculer la surface du côté d'une pyramide ? Quant à la recherche moderne, elle a à peine entrevu la force de la géométrie. En 1973,



l'inventeur américain Patrick Flanagan rapporta que des mini-pyramides conservent plus longtemps les aliments. D'autres chercheurs auraient constaté un affûtage des lames de rasoir. Depuis lors, les pyramides de plexiglas des bric-à-brac de la scène ésotérique, placés sous les lits dans le monde entier, aident les enfants de la génération flower power à mieux dormir et leurs parents à avoir de meilleurs rapports sexuels. Bien sûr, ce ne sont que des effets secondaires ridiculement insignifiants de la puissance réelle de la géométrie pyramidale. En effet, les pyramides *sont* ! Chacune d'entre elles : *Pierre devenue être, ontologie cristallisée* ! Tout comme le mouvement d'une toupie stabilise de fait physiquement dans l'espace son axe de rotation, la forme pyramidale stabilise géométriquement l'être et son existence. Archimède disait « Donnez-moi un point fixe et un levier et je soulèverai la Terre. » Les pyramides sont ces « points », des points fixes par rapport à la position des étoiles fixes, si fixes que même la mécanique du ciel ne les trouble pas. Assez grandes, construites dans les bonnes proportions et en se livrant aux rites adéquats, les pyramides peuvent même influencer l'orbite d'une planète et ainsi la stabiliser. C'est en effet leur raison d'être ; leurs fonctions de sanctuaires, d'observatoires, ou de tombeaux n'étant que secondaires.

« L'attention se déporte de la présence physique des structures de Gizeh vers leurs proportions. […] Les médias nous rapportent sans cesse des histoires dans lesquelles les personnes utilisent des mini-pyramides pour conserver le lait frais et pas seulement pour aiguiser leurs lames mais aussi leur esprit. »

Kevin Jackson, *A Short History of Pyramidology* (Une courte histoire de la science des pyramides), concernant les pyramides et le mouvement New Age, BBC, 2002

« Je compris très rapidement que les anciens sages vivaient dans un perpétuel effarement, déterminé par les évènements que leurs ancêtres directs ou qu'eux-mêmes avaient prédits. Les messages des anciens étaient une tentative cornélienne de transmettre leurs craintes de voir la nature et ses éléments se déchaîner. »

Immanuel Velikovsky (1895-1979), *In the Beginning* (Au commencement)

La construction des pyramides comme produit de la technologie géométrique réhabilite également les astrologues des anciennes cultures. D'après les écrits traditionnels se trouvaient à la tête des Mayas, des Babyloniens, et de nombreuses autres cultures développées, des génies qui géraient des sociétés complexes avec des millions de sujets et qui construisirent des bâtiments qui allaient durer des millénaires. Ces élites de la préhistoire furent néanmoins crédules face aux horoscopes et aux interprétations des étoiles. Pourtant, les prêtres-astronomes des anciens n'étaient pas des fous superstitieux : ils conçurent et bâtirent les pyramides qui influencèrent l'inclinaison des axes, la rotation et l'orbite de la Terre, et forcèrent ainsi les astres à se plier à leur volonté. Une correction des évènements cosmiques était également de première importance. En effet, lorsque les premiers humains apparurent sur la scène de l'évolution, le ciel était en ébullition.

On trouve dans les plus anciens mythes de presque toutes les cultures des récits de catastrophes, d'inondations destructrices, de modifications abruptes des durées du jour et de la nuit, ainsi que du changement de sens de rotation de la Terre et de déclins de mondes. Jusqu'au début du XIX[e] siècle, la science occidentale accepta au moins les catastrophes mentionnées dans la Bible, et plus particulièrement le déluge, comme origine de l'extinction d'espèces entières d'animaux et de plantes. Le paléontologue français Georges Cuvier fut l'un des derniers vrais représentants d'une telle théorie. Lorsqu'au cours du XIX[e] siècle puis du XX[e] siècle, les indices se multiplièrent en faveur d'un âge extrêmement élevé de la Terre et du fait que les êtres vivants se développaient en général selon une lente évolution sur des millions d'années, les catastrophes comme moteur de l'histoire de la Terre furent réfutées. Cependant, même la science moderne reconnaît l'existence des âges de glace (sans pouvoir pour autant les expliquer) et discute de la possibilité d'une extermination des dinosaures suite à une violente pluie de météorites ou à une activité volcanique démesurée sur le plateau indien du Dekkan. Traditionnellement, de tels évènements ne sont considérés que comme des cas isolés et remontent à un lointain passé, comme la possible naissance de la Lune suite à une collision cosmique (il y a environ quatre milliards et demi d'années), la disparition des sauriens due à un météorite et/ou à une catastrophe climatique volcanique (il y a soixante-six millions d'années), ou encore l'inversion du champ magnétique de la Terre (environ tous les deux cent cinquante mille ans, bien que l'intervalle soit d'ailleurs depuis longtemps dépassé).

Le psychanalyste Immanuel Velikovsky a montré par étude comparative des mythes que les catastrophes naturelles comme celles décrites ci-dessus se sont produites soit lors de



Lien entre ciel et pyramide, sculpture sur pierre ancestrale

l'ère de l'Homo sapiens, soit dans la préhistoire avec, de façon inexpliquée, une mémoire de ce déclin qui a perduré dans l'histoire antique.

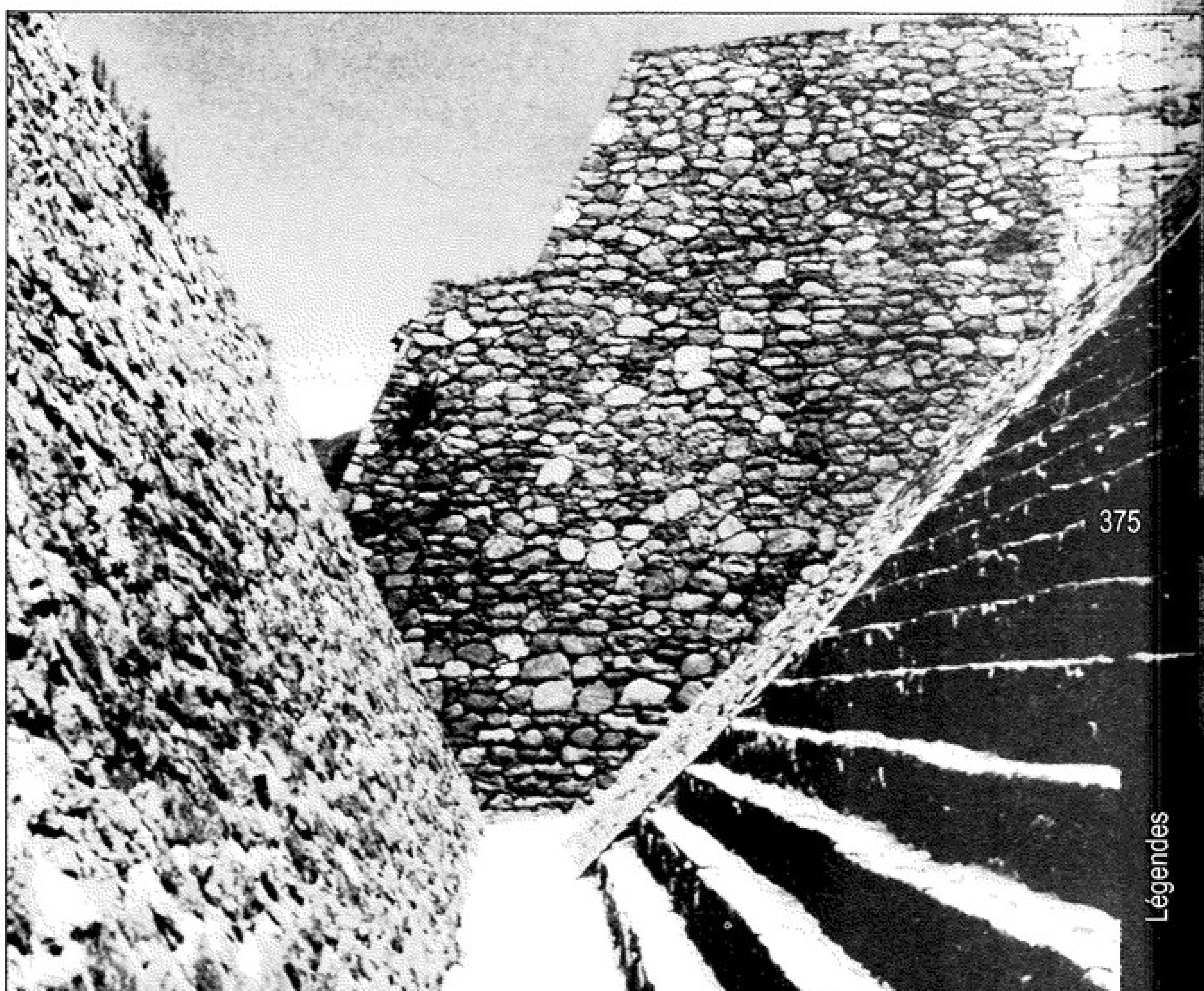
D'après Velikovsky, notre planète débuta son existence dans une toute autre orbite, jusqu'à ce qu'une catastrophe sur (Proto-)Saturne n'expulse une grande quantité de matière qui entra en collision avec la Terre et la plaça à peu près dans sa position actuelle. Des tremblements de terre et des déluges s'ensuivirent. Plus tard, Mercure aurait inspiré la construction (et surtout la destruction) de la tour de Babel, alors que Jupiter serait responsable de l'extermination de Sodome et Gomorrhe. Vénus, provenant de Jupiter, parla : crachée de cette planète, elle croisa la course de la Terre vers 1 600 avant J.-C. et le soleil s'arrêta sur Gibéon (Joshua 10:12). Des contacts entre Vénus et Mars au VIII[e] et au VII[e] siècle avant J.-C. auraient inspiré les épopées d'Homère. Autant Velikovsky que des « esprits faibles » dans son sillage (H. J. Zillmer et U. Topper en Allemagne) « trouvèrent » d'autres mythes dans le monde concernant cette catastrophe terrestre et d'autres catastrophes de la préhistoire. En Amérique, les Andes auraient brusquement surgi il y a quelques milliers d'années et auraient pratiquement fait « basculer » le continent sud-américain. En Chine, on relate du temps de l'empereur Kwaï un combat entre deux soleils et une rébellion de cinq planètes. Des textes égyptiens décrivent à plusieurs reprises que le « nord devint sud » et que le sens de rotation de la Terre se modifia. En Chine, d'après la chronique de *Shu-Chin*, il fut nécessaire, après une catastrophe d'une telle ampleur, de définir de nouveaux points cardinaux et un nouveau calendrier. Le monde de nos ancêtres, si l'on en croit Velikovsky et ses épigones, était un réel enfer. Cependant, ce que ni le maître ni les élèves (encore plus interloqués) ne remarquèrent, c'est que toutes ces cultures ébranlées par des catastrophes mondiales en raison d'évènements cosmiques

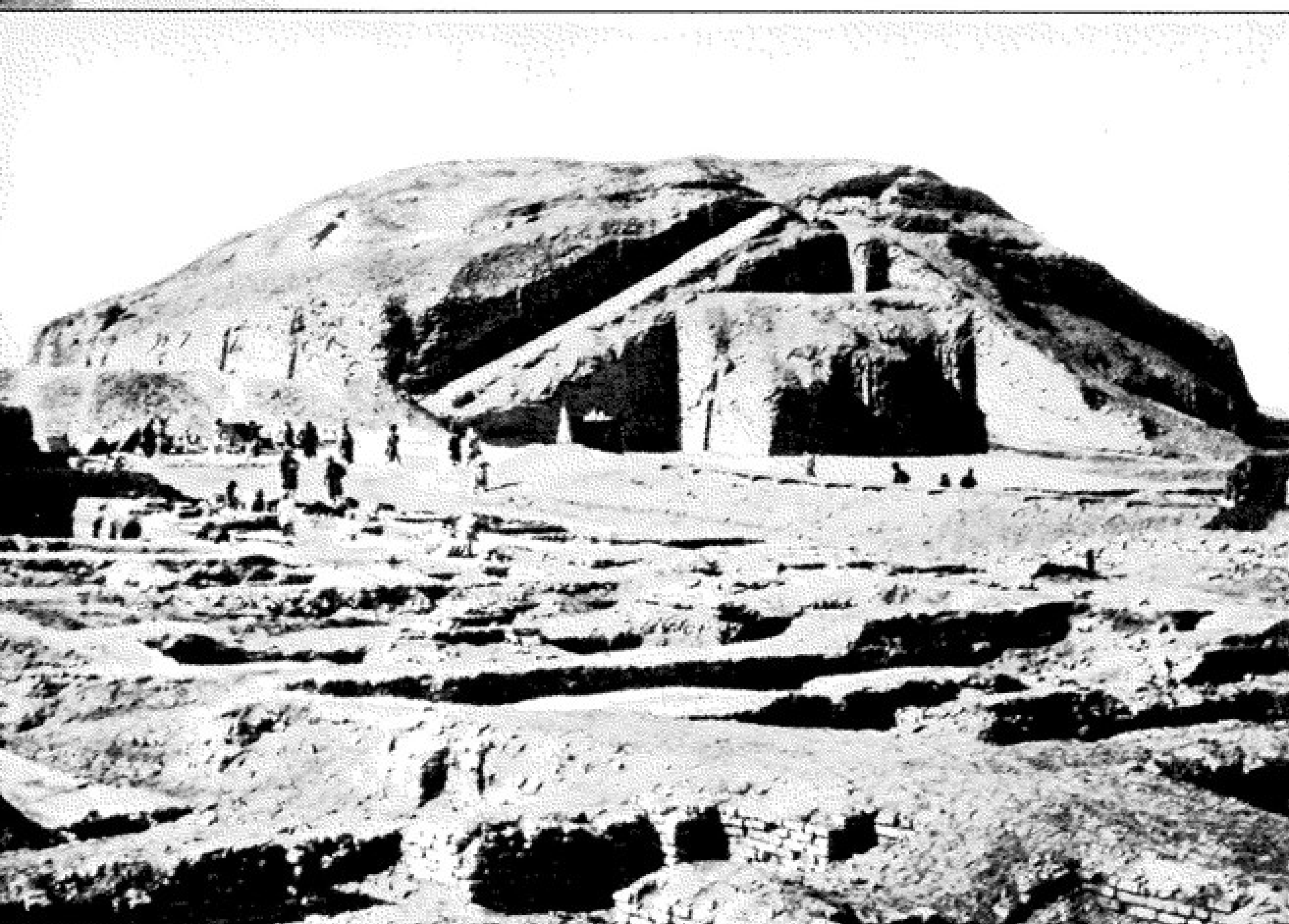
ont construit des pyramides. Était-ce pour survivre ?
Ce qui discrédite Velikovsky & Co aux yeux des scientifiques sérieux se base surtout sur deux éléments. Les informations de Velikovsky concernant les forces physiques gigantesques qui auraient entraîné les évènements mentionnés sont insensées, comme on peut l'attendre d'un psychanalyste dilettante en termes de physique. De plus, les périodes déduites des chroniques antiques poussent les théoriciens de la catastrophe à effectuer une substitution tout aussi rigoureuse que ridicule de toutes les données historiques et géologiques, de sorte que l'âge de la Terre et de l'univers se retrouvent réduits à quelques milliers d'années.
Dans l'univers de Cthulhu, ces deux défauts peuvent être éliminés. Que les Dieux Très Anciens et les Dieux Extérieurs, les Grands Anciens et même les races cosmiques puissantes disposent de technologies et de magie que notre science ne peut pas encore expliquer est une certitude chez les explorateurs du mythe. De plus, la chronologie cthuloïde fait remonter la phase culturelle des humains jusqu'aux âges de glace et voit l'humanité dans la succession de tous ceux qui dominèrent cette planète avant nous (participant ainsi à sa mémoire).

Angle mort

Une campagne au centre de laquelle se trouve une propagation mondiale des pyramides part du principe qu'il y a eu dans le passé de la Terre plusieurs catastrophes et des déclins imminents du monde, des évènements que les différents bâtisseurs de pyramides combattaient dans la préhistoire avec la géométrie stabilisatrice de leurs constructions. Puisque ce principe stabilisant est établi ici quasiment comme une loi de la nature, il n'y a plus besoin de mettre en relation les cultures qui ont érigé des pyramides. Tout comme le dynamisme hydraulique de l'eau dans le monde implique certaines formes de base d'une coque de bateau et tout comme les lois de l'optique n'autorisent que certaines constructions de jumelles, les principes de la géométrie gravés dans la pierre (dans le sens littéral) forgent partout la même résonnance stabilisante : les pyramides. En effet, les pyramides divergent étonnamment peu tout autour du globe au niveau de leur topologie. Ainsi, par exemple, les longueurs de la base de la pyramide de Kheops en Égypte et de celle de la pyramide à degré consacrée au soleil de Teotihuacan ne diffèrent que d'un demi pour cent !

Cependant, l'effet stabilisant de la géométrie pyramidale requérait leur tribut des constructeurs et de tous leurs successeurs. En effet, une « pyramide efficace » (et cette campagne ne concerne que celles-ci et non les imitations) permet, grâce à ses angles spécifiques et ses bords, le passage dans notre temps et notre espace de créatures incorporelles pour lesquelles nous ne sommes rien d'autres que des proies. Ces êtres ne sont autres, dans les écrits blasphématoires, que les « Chiens de Tindalos ». Leur rejet de l'humanité peut remonter à une image de soi dont nous ne connaissons pas la signification, mais peut-être est-ce simplement le même intérêt qu'ont les dieux à écraser les insectes. Celui qui se tient assez longtemps dans le rayon d'action d'une pyramide court le risque d'attirer l'attention des Chiens de Tindalos, et personne n'a jamais survécu à leur flair une fois leur chasse entamée…
Pour commencer une campagne sur le pouvoir des pyramides et les dangereux visiteurs des royaumes intermédiaires, il faut un ingrédient supplémentaire : cette espèce de mordus des pyramides qui recherchent dans les monuments les réponses à toutes les questions de l'univers et appelés volontiers « pyramidiots » par les scientifiques sérieux.
Depuis que l'excentrique éditeur anglais John Taylor mesura en 1859 la grande pyramide pour déduire de ses données pi et le nombre d'or, une kyrielle ininterrompue de farfelus menacent de faire de l'égyptologie une vraie kermesse. Un tel groupe de « sérieux explorateurs de pyramides » a pu déjà dans le passé être une gêne pour les investigateurs. Mais attention, dans cette société ne se trouvent pas seulement des mystiques des chiffres et des dérangés cosmiques ; certains des membres « illuminés » sont tout à fait conscients de l'énergie réelle contenue dans les pyramides et l'utiliseraient volontiers à des fins personnelles de magie noire.
Bien sûr, aucune campagne sur les pyramides ne passe outre le plateau de Gizeh, ne serait-ce qu'au cours de la préhistoire. À partir de ce site, ou plus précisément à partir de la mesure de la grande pyramide, un explorateur et sourcier des pyramides connu par les personnages retourne précipitamment à Berlin. Là, il se retranche dans sa maison et commence à éli-




Fouilles de la ziggourat

miner tous les coins et angles avec du plâtre, en vain. Ceux qui sortent des angles et furent sur ses talons aux portes du Caire ne laissent pas la vie sauve à ce malheureux excentrique. Sa mort singulière, comme drainé de toute sa substance vitale, attise l'intérêt des investigateurs. Cependant, la piste ne conduit pas en Égypte. Des dessins de temples pyramidaux dans les affaires du défunt et le fait que, quelques secondes après la mort de l'amateur des pyramides, des artéfacts de la collection de Mésopotamie de l'archéologue de Babylone Robert Koldewey furent détruits par un « feu électrique » dans les catacombes du musée de Pergame pointent du doigt la Mésopotamie et sa ziggourat en forme de pyramide ! C'est une piste qu'une tripotée de fous abstrus suivra, et parmi eux des adeptes des arts sombres, camouflés sous des airs d'inoffensifs excentriques.

La ziggourat du dieu de la Lune Nanna

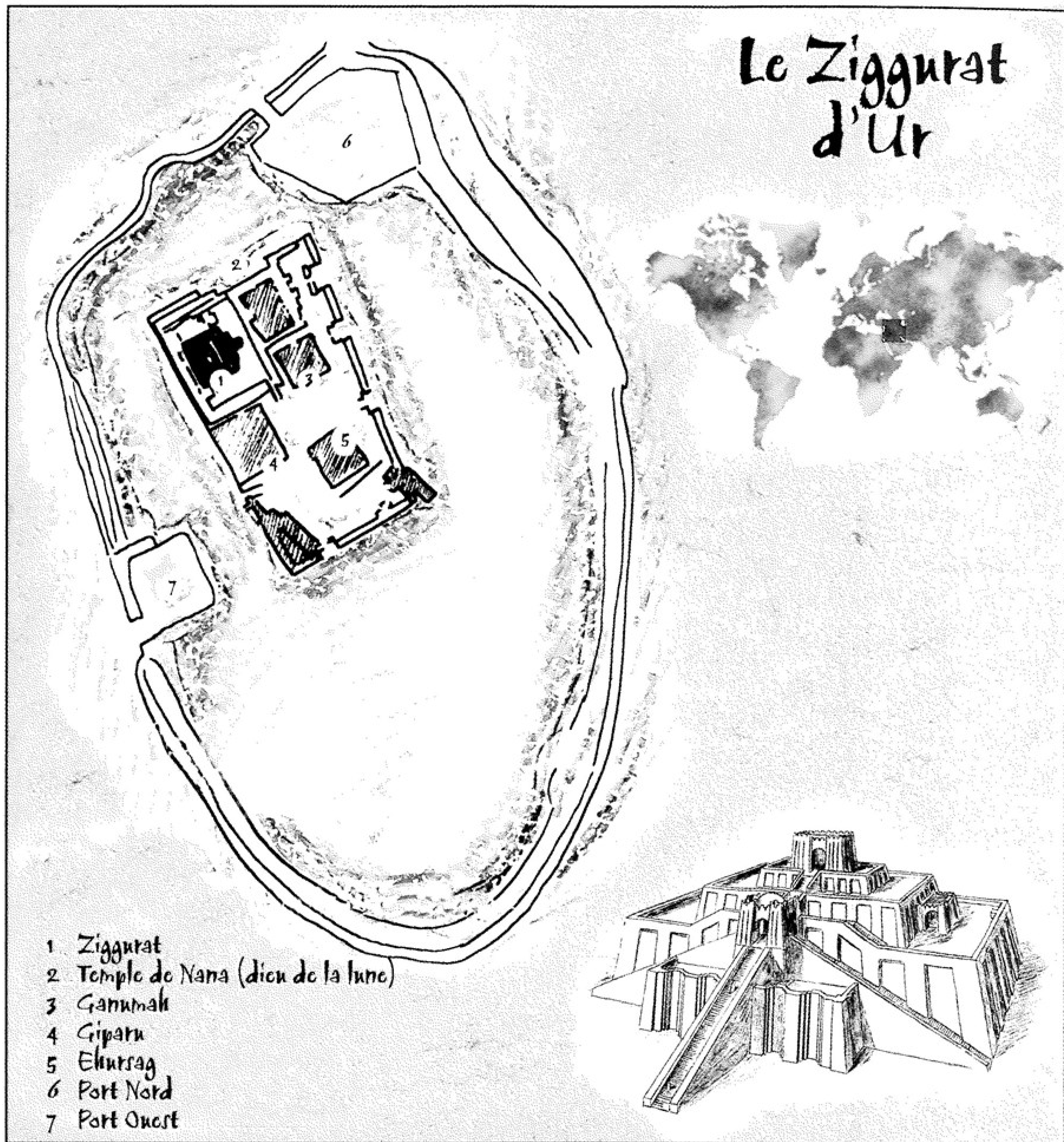
- **Pays :** Mésopotamie/Irak.
- **Lieu :** Ruines de la ville d'Ur.
- **Itinéraire :** A environ cent cinquante kilomètres à l'ouest de Basra.
- **Type de lieu :** Site de fouilles archéologiques.

La Mésopotamie est considérée comme le berceau de la civilisation européenne. Cette région politiquement instable du Proche-Orient et dévastée aujourd'hui par les guerres était jadis une culture développée florissante dont les acquis nous accompagnent jusqu'à nos jours. Les ruines de la ville d'Ur, patrie biblique d'Abraham, laissent encore deviner une aura d'ancienne grandeur et permettent un regard vers le passé. Pendant presque quatre mille ans, la ziggourat du dieu de la Lune Nanna se tenait là, presque monolithique, comme un témoin de son adoration au centre de la ville et lui survécut. En 1854, une expédition britannique sous la direction du consul de Basra fut attirée par les ruines, et commença à dégager la ziggourat. Les trésors excavés furent emmenés au British Museum de Londres. En partie délaissés, ils disparurent pendant des décennies dans les innombrables archives. Parmi eux se trouvaient plusieurs cylindres en argile portant des inscriptions.

Grâce à un assistant du British Museum qui faisait partie du contingent britannique pendant la première Guerre Mondiale et qui marcha sur Bagdad, l'intérêt pour les ruines fut à nouveau éveillé. Ses efforts permirent un examen plus poussé desdits cylindres. Ils donnèrent les premiers indices concernant les ruines de la ville d'Ur, dissimulée dans le sable autour de la ziggourat. Aiguillonné par la supposition qu'une ville toute entière avec toute sa richesse scientifique pourrait se trouver sous le sable, l'archéologue Leonard Woolley (1880-1960, s'il survit à cette campagne) commença en 1922 des fouilles autour de ce temple pyramidal.

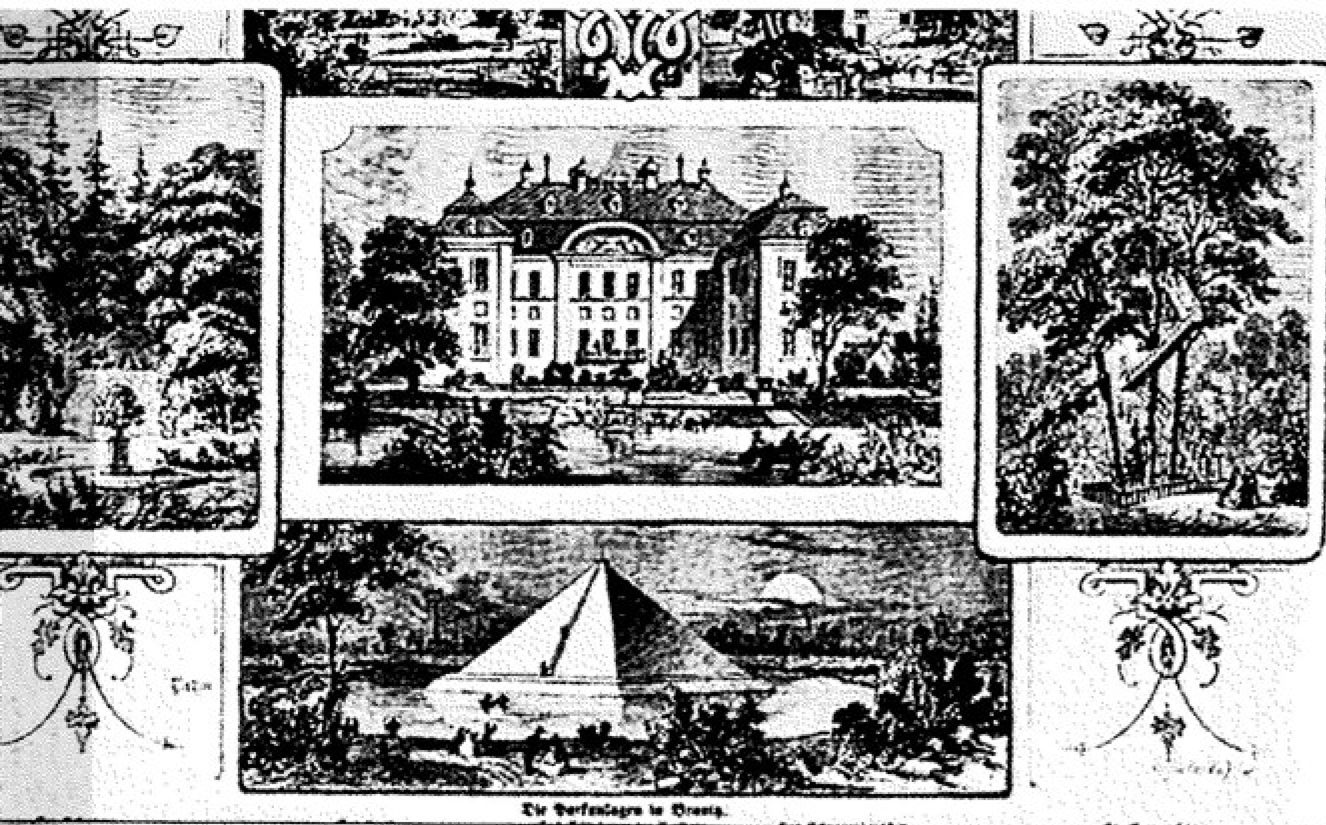
Les nouveaux cylindres d'argile découverts à la suite de cette deuxième fouille ne dissimulaient pas seulement des informations concernant la ville biblique d'Ur, mais représentent également les mémoriaux muets d'une toute autre catastrophe. Une partie des inscriptions décrit le déclin de la ville de Babylone. Elles parlent de feu tombant du ciel, de tempêtes violentes et sauvages qui fouettèrent la face du monde et détruisirent la tour de Babel. La ziggourat devait apaiser Nanna, dieu de la Lune, à qui les anciens Sumériens attribuèrent la destruction absurde. Les partisans de la théorie de la catastrophe déduisirent plus tard (et les investigateurs peuvent également parvenir à cette conclusion) que les Sumériens avaient saisi de façon spirituelle que le danger ne venait pas de la Lune mais de ce qui allait devenir Mercure : Proto-Mercure, formée à partir de Jupiter, qui passa au-dessus de la Terre et déversa sur elle le feu et la tempête. Si l'on suit les traductions du nom Nanna, on obtient finalement Mercure. Le culte pratiqué dans la ziggourat était également à destination de Mercure et devait empêcher un chaos semblable à celui de Babylone, ce qui semble avoir fonctionné.

Bizarrement, le British Museum ne découvrit aucun indice du déclin de Babylone dans les inscriptions de ses cylindres d'argile des années 1850. Cela pourrait signifier que ceux-ci furent volés par un initié du secret des forces des pyramides dans les archives du musée lorsqu'ils s'y trouvaient, oubliés de tous. D'autres cylindres en argile et les dessins de l'explorateur de pyramides défunt et connaissance des personnages constituent le levier qui mènera les investigateurs à Ur. Les artéfacts détruits du musée de Pergame étaient en effet les cylindres recouverts d'inscriptions en torchis brûlé, provenant de la campagne babylonienne de Robert Koldeweys (1855-1925). Leurs éclats sous-entendent tout de même un « fonctionnement secret » des pyramides qui aide les initiés à obtenir le pouvoir et le savoir.



Le chemin vers la connaissance se trouverait dans l'histoire même des pyramides, mais il est surveillé par des monstruosités. De nombreuses esquisses dans les dossiers des morts indiquent en outre explicitement les fouilles de Woolley à Ur.

Cependant, d'autres intéressés sont sur les traces du pouvoir et de la richesse. Sous des abords de « sérieux explorateurs de pyramides » excentriques, en compagnie de certains de leurs « amis chercheurs » farfelus ne se doutant de rien, un membre « illuminé » reste collé aux basques des personnages pour les prendre de vitesse au cours de leurs explorations. Les investigateurs arrivent ainsi sur le site des fouilles avec un groupe de « pyramidiots » plutôt douteux. Leonard Woolley, directeur des fouilles, prend une posture amicale envers les aventuriers dès qu'il est convaincu qu'ils ne nourrissent pas d'intentions folles, contrairement à leurs compagnons de voyage indésirables. Les ruines de la ziggourat tout juste mises au jour présentent encore des traces du déclin de Babylone, mais trop de pierres ont déjà été prises des ruines par les autochtones afin de construire d'autres bâtiments pour appréhender immédiatement son histoire. La réelle percée dans les recherches de Woolley aurait pu être une traduction de cylindres en argile, mais il fut grièvement blessé par un terroriste avant de pouvoir concrétiser ses efforts. Cet attentat fut ordonné par ce loup ésotérique dans la bergerie des « pyramidiots » et nous le décrirons par la suite comme l'un des « adversaires secrets » des investigateurs. En examinant les documents concernant l'histoire des cylindres qu'il avait reçus du British Museum de Londres, Woolley découvrit de plus des informations sur un homme qui s'était déjà intéressé à cet artéfact vers 1865. Contre une obole, le prince


Die Borfenlagen in Branitz.

Hermann von Pückler-Muskau fut autorisé à entreprendre des recherches sur des inscriptions. Dans l'héritage de cet homme se trouvent peut-être plus d'indices pouvant expliquer la destruction des artéfacts du musée de Pergame.
Cette avancée parvient aux oreilles de l'adversaire secret des aventuriers, qui commence ses manigances pour les arrêter. Les sabotages et accidents se multiplient et culminent lors de l'attaque sur Woolley peu avant qu'il ait pu donner les instructions finales. Pour couronner le tout, le scélérat se débrouille pour accuser les investigateurs du crime, de sorte qu'ils sont quasiment obligés de trouver le vrai coupable pour prouver leur innocence.

Parc de Branitz du prince Hermann von Pückler-Muskau

- **Pays :** Allemagne
- **Lieu :** 51° 44' 35" de latitude nord, 14° 21' 41" de longitude est, près de Cottbus.
- **Itinéraire :** Par le train jusqu'à Cottbus, à quelques kilomètres à pied vers l'est depuis le centre.
- **Type de lieu :** Parc paysager à l'anglaise, avec la présence caractéristique de deux pyramides.

Le parc de Branitz du prince Hermann von Pückler-Muskau fut le deuxième que celui-ci ordonna dans sa vie. C'est un parc paysager à l'anglaise dont il ne vit pas la fin. Cet homme était au XIXe siècle un vrai globe-trotter, et sa bougeotte l'emmena en Angleterre, en Égypte et au Proche-Orient.
Ce qui ressemble en surface à l'une des nombreuses histoires d'aventures du XIXe siècle, présente des traits de caractère tragiques en relation avec le mythe. Le prince avait développé en 1837, lors de son voyage en Égypte, un grand intérêt pour les pyramides, et put acquérir sur marché noir du Caire plusieurs tablettes gravées provenant soi-disant d'une pyramide. À l'aide d'une retranscription de la pierre de Rosette, il commença, de retour en Allemagne, à traduire les inscriptions, ce qui eut des conséquences fatales pour lui. Les tablettes expliquaient le sens des pyramides et leur pouvoir d'influencer le ciel et la terre. Elles parlaient des « indésirables », connus par les personnes versées dans le mythe sous le nom de Chiens de Tindalos. La géométrie des pyramides semblait attirer ces bêtes, ou être simplement un point d'intersection entre le temps et l'espace qu'ils devaient souvent passer lors de leurs déplacements.
La description de la race de Tindalos fascina tant le prince qu'il voulut attirer certains de leurs représentants pour les étudier. Néanmoins, les informations concernant leur nature destructrice manquaient. Il prévoyait la création d'un parc dont la géométrie et la symétrie attirerait les créatures des angles telles que les Chiens, et il se basa sur les instructions des tablettes.
Si l'on observe le parc, il est possible de n'y voir au premier coup d'œil que la beauté d'un jardin paysager à l'anglaise. Cependant, au bout de quelques instants, l'observateur a la sensation étrange que quelque chose cloche. Certaines ombres sont plus profondes qu'elles ne le devraient et leurs contours paraissent singuliers. La course de certaines haies inspire un sentiment de déformation tout en étant droite. Les impressions visuelles contredisent celles que l'on ressent, en raison du principe architectonique du parc, dont la symétrie idéale s'épanouit en quatre dimensions et non en trois.
Si l'on pouvait consciemment saisir les quatre dimensions, les deux pyramides de terre couvertes d'herbe pourraient représenter le centre du parc. La pyramide d'eau sert de tombeau au prince, ainsi que de point focal pour les efforts qu'il n'aura pas eu le loisir de voir toucher au but.
Cependant, il a fait sa part des choses. Ses tablettes ancestrales indiquent d'autres pyramides se trouvant en Mésopotamie et qui furent érigées à la même époque que les pyramides égyptiennes. En se basant sur ces connaissances, il débuta des recherches qui le conduisirent jusqu'aux cylindres d'argile de la ville d'Ur. Il retranscrivit certains passages et dut alors apprendre que les créatures qu'il voulait attirer considéraient les humains comme des proies et festoyaient dessus. Choqué et désorienté, il commença à modifier les plans du jardin, certes subtilement, mais suffisamment pour que l'effet d'attirance soit supprimé.

Malheureusement, son collaborateur et descendant Heinrich von Pückler pactisa avec un culte des « illuminés » parmi les « sérieux explorateurs de pyramides ». Ce culte ainsi que le deuxième von Pückler avaient d'autres desseins pour les pyramides que la démarche initiale de Pückler-Muskau. Ils voyaient en elles des points de concentration pour les rituels de magie noire qui devaient accroître leur pouvoir, et seul le vieux prince leur mettait des bâtons dans les roues. Sa dernière volonté était apparemment de dissoudre son cœur dans de l'acide sulfurique et de placer son corps recouvert de soude caustique dans la pyramide. Cela fut à l'avantage de ses assassins, qui purent ainsi dissimuler leur crime en 1871…



Les investigateurs se rendent probablement des années après la mort du prince au château de Branitz qui se trouve dans le parc. Le gérant de la propriété, un adepte invétéré des « illuminés », s'est déjà préparé à l'arrivée des personnages. Bien informé grâce à ses frères qui surveillaient les aventuriers en Mésopotamie, il fera de son mieux pour faire disparaître ces hôtes indésirables. Dans le vaste complexe, un accident est vite arrivé.

La zone présente un danger en soi en raison de sa nature étrange. D'après ce qui se raconte, plusieurs jardiniers ont disparu. La pénombre règne sur la cause de ces disparitions. Sont-elles imputables aux agissements du culte des illuminés ou à des chemins clandestins qui mènent les promeneurs dans des lieux inconnus des cartes ? Il faut de plus mentionner que le parc peut provoquer d'autres effets que son caractère archaïque. Les personnes qui restent trop longtemps à proximité semblent « pâlir » et leur présence s'estompe ; une particularité que les aventuriers noteront sur les domestiques du château.

Le gérant ne soutiendra pas les investigateurs dans leurs recherches des documents du prince, mais ne les empêchera pas non plus ouvertement ; finalement, des personnages curieux peuvent très bien être victimes d'une grande variété d'accidents. Quelque part dans les archives que le prince avait rassemblées au cours de sa vie, se trouvent enfin des indices qui conduisent à ses connaissances incroyables, enterrées dans sa tombe avec lui. Mais on ne découvre pas seulement l'histoire de la ziggourat d'Ur et des tablettes d'Égypte : pendant les dernières années de son existence, le prince avait effectué d'autres recherches menant à la Grèce antique, et là encore à des pyramides devant maintenir l'équilibre du ciel.

La pyramide d'Hellenikon

- **Pays :** Grèce
- **Lieu :** Plaine d'Argos
- **Itinéraire :** A dix kilomètres au sud-ouest de la ville d'Argos.
- **Type de lieu :** Tombeau.

L'histoire antique de la Grèce est plus que foisonnante et sert de terreau pour toutes sortes de mythes et de légendes. L'une d'entre elles concerne la pyramide d'Hellenikon. Au sud-


La pyramide d'Hellenikon

ouest de la plaine d'Argos, se trouvent des ruines dont l'âge n'est pas encore clairement défini de nos jours et dont la datation varie de plus de deux mille ans ! Dans les écrits antiques, elle est considérée comme le tombeau des citoyens morts pour la ville d'Argos. Ceux-ci moururent prétendument de la haine fratricide que se vouaient les jumeaux légendaires Proteus et Acrisius, qui se battaient déjà dans le ventre de leur mère. La dispute atteignit son apogée lorsqu'il fut question de prendre place sur le trône et de savoir lequel des deux devait hériter Argos de leur père Avas. Acrisius chassa son frère Proteus, mais cette victoire fut de courte durée. Proteus réussit avec l'aide de son beau-père à s'approprier une partie du pouvoir et Argos fut gouverné par les deux. Mais cela n'est qu'une belle légende…

D'autres questions se posent au lecteur versé dans le mythe : la succession au trône était-elle vraiment la raison d'une dispute impitoyable ? Les pyramides de la période hellénistique classique (ou pré-classique ?) ne furent-elles construites que pour honorer la mémoire des victimes d'une simple guerre fratricide ? La raison d'être de ces bâtiments était bien plus essentielle. Vers 1 600 avant J.-C. se produisit, d'après les représentants de la théorie de la catastrophe, un cataclysme cosmique qui faillit sonner le glas de notre sphère si fragile. Vénus, qui venait de se détacher de Jupiter (très puissante en termes de catastrophes), fonça dans un vol destructeur à travers le système solaire. Pour calmer le ciel en ébullition, les pyramides de la plaine d'Argos furent érigées.

Cependant, le calme ne dura pas éternellement. De nos jours, on ne trouve plus que les ruines d'une seule pyramide, celle d'Hellenikon. Que s'est-il passé avec les autres pyramides ? La réponse à cette question peut être recherchée dans l'*Iliade* d'Homère. Il décrit le combat entre les dieux Arès et Athéna, et s'autorise par là même une liberté poétique : en effet, ce ne sont pas Arès et Athéna, mais Arès et Aphrodite qui combattirent aux côtés des Troyens et des Grecs. Ce calcul n'était peut-être pas poétique mais une intention du grand narrateur de « mélanger » certains dieux. Homère n'osa-t-il pas livrer l'entière vérité telle qu'il la connaissait ? Ses contemporains et même le savant Lucien du IIe siècle après J.-C. savaient avec certitude que tout ce que le poète aveugle avait « dit concernant les ires de Mars et Vénus », il le tenait de sources astronomiques.

Au VIIIe siècle avant J.-C, les contemporains d'Homère observèrent la manière dont le ciel devenait à nouveau instable. Vénus et Mars semblaient se battre ; une expérience qu'Homère utilisa également dans son *Iliade*. Si l'on remonte à la source des troubles, les pistes conduisent à nouveau dans la plaine d'Argos. Un groupe d'adeptes avides de pouvoir appartenant à des cultes ancestraux de magie noire commencèrent à mésuser les pyramides pour des rituels se terminant dans la destruction de l'édifice, dans le but de libérer le pouvoir qu'il contenait. Le crime put être arrêté avant l'anéantissement de la dernière pyramide grâce à l'intervention du roi d'Argos, qui suivit les suppliques pressantes de ses prêtres. De ces évènements naquirent deux sociétés secrètes qui existent toujours : les illuminés et les gardiens. La connaissance du culte destructeur vit encore aujourd'hui dans l'esprit des adeptes des illuminés, qui continuent de se dissimuler sous des airs d'explorateurs de pyramides inoffensifs, ceux-là mêmes que les personnages ont déjà dû rencontrer à Ur et à Branitz. Néanmoins, la connaissance de la nécessité de conserver les pyramides fut transmise également, et on trouve encore des gardiens qui se donnent pour mission de protéger ces constructions.

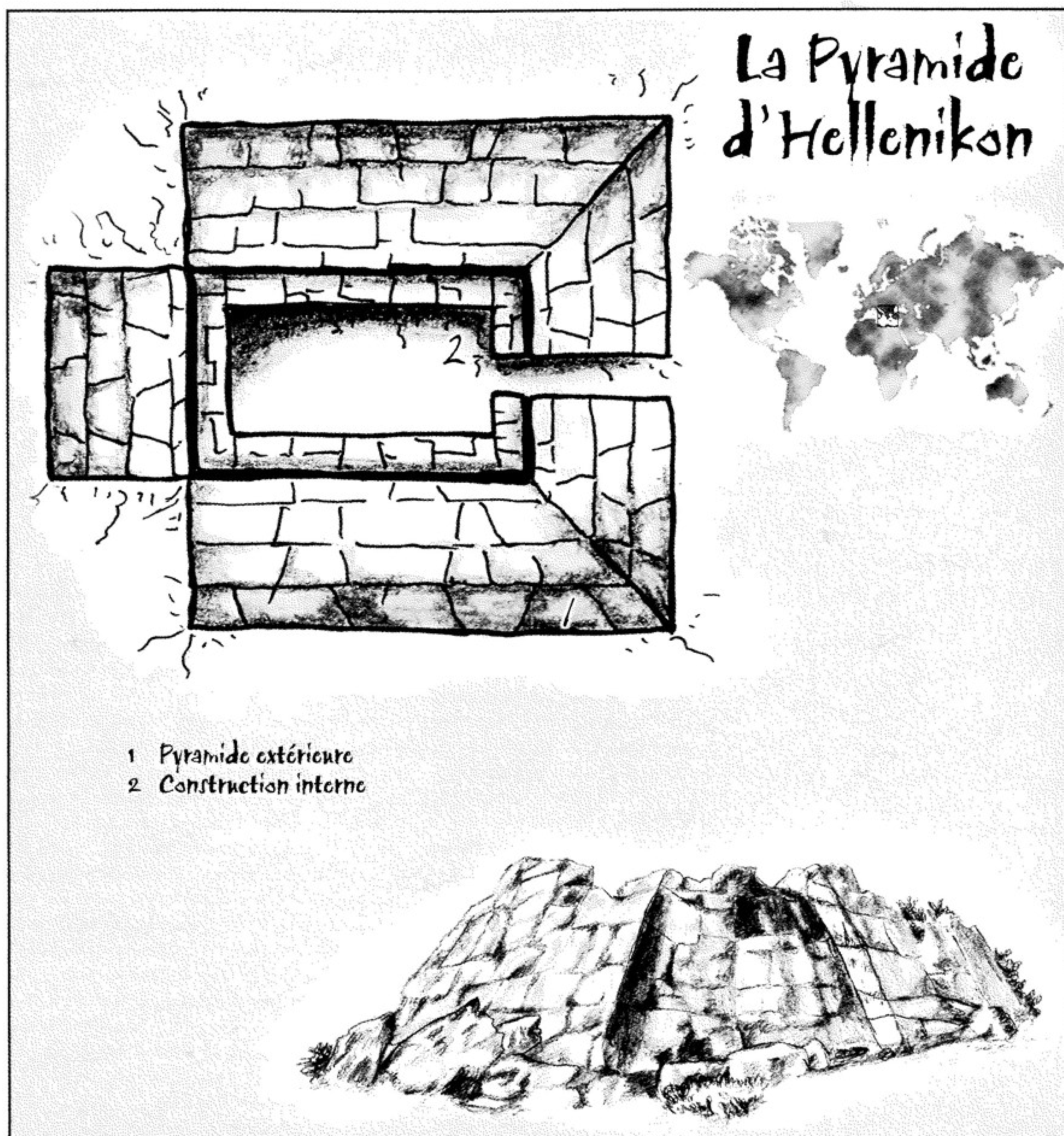
Grâce aux indications trouvées dans le tombeau du prince Hermann von Pückler-Muskau, les personnages apprennent après quelques recherches que la pyramide d'Hellenikon est leur prochaine étape. Ils seront certainement peu réjouis à l'idée d'un voyage en Grèce, car le pays se trouve au début des années 1920 en guerre avec le royaume Ottoman. À la fin des années 1920 également, le pays souffre des conséquences de la guerre. Le traité de Lausanne conduisit à un échange en masse entre les peuples de Grèce et du royaume Ottoman. À cette époque, un habitant sur quatre en Grèce est un réfugié de l'ancien empire turc.

Dans ces temps troublés, les étrangers ne sont pas accueillis à bras ouverts et les investigateurs seront vus d'un mauvais œil lors de leur voyage, qui les mènera tout d'abord dans la ville d'Argos. Dès que leur intérêt pour les fragments de la pyramide sera clairement identifié, ils seront poursuivis par les gardiens de la pyramide. La petite communauté implantée à Argos prend dans un premier temps les personnages pour des illuminés qui souhaitent détruire la pyramide et l'utiliser à de sombres fins. Leur première réaction sera également de lancer la rumeur selon laquelle les aventuriers sont des espions turcs, ce qui est plutôt dangereux en temps de guerre.

Il faudra aux personnages un grand travail de persuasion pour convaincre les gardiens de la

pyramide de leurs motivations honorables ; surtout que des agents de leur adversaire secret sont sur leurs talons et effectuent des recherches de leur côté. Les méthodes peu scrupuleuses qu'ils utilisent et les morts qu'ils laissent derrière eux sont imputés aux investigateurs et ne facilitent pas leur travail, bien au contraire.

Cependant, une fois la confiance des gardiens d'Argos acquise, les aventuriers peuvent accéder à des connaissances vieilles de plusieurs milliers d'années. Ce qui était auparavant sous-entendu par les écrits et les notes du prince Hermann von Pückler-Muskau devient de plus en plus réel : les pyramides sont les piliers de notre monde et quelqu'un les détruit à dessein. Les gardiens qui s'occupent des vestiges de la pyramide d'Hellenikon pour permettre son fonctionnement, tout au moins partiel, demandent aux personnages de poursuivre leur enquête. D'après d'anciennes narrations, ils connaissent l'existence d'une pyramide maîtresse. Cette pyramide canalise et synchronise le fonctionnement de toutes les autres. Elle sera au bout du compte le but ultime des criminels illuminés et s'ils devaient la détruire, cela sonnerait le glas de l'humanité. Mais un autre problème se pose à présent aux personnages : ils n'ont plus aucune piste à suivre, à moins de se servir du mythe pour la retrouver. Dans les documents des gardiens d'Argos se trouve un rituel qui permet de suivre le cours des monuments pour décrypter le système des pyramides. Ce début est très prometteur, mais avec un avertissement explicite du danger qui l'accompagne : l'attention des Chiens de Tindalos, que Pückler-Muskau avait gravement sous-estimés. Si les investigateurs effectuent ce rituel malgré le danger et s'en sortent sains et saufs, ils découvriront que la clé de la dernière pyramide se trouve dissimulée dans la Huaca de la Luna. Seule cette « clé » fatale leur permettra alors sauver la pyramide maîtresse.





La Huaca del Sol

La Huaca de la Luna et la Huaca del Sol

- **Pays :** Pérou
- **Lieu :** Moche, vallée proche de Trujilio.
- **Itinéraire :** Site archéologique au sud-est de Trujillo ; sur la route principale, on bifurque sur un chemin rocailleux qui suit par moments des vestiges d'un ancien système d'arrosage de la culture moche.
- **Type de lieu :** Centre de la culture disparue des Mochicas.

Les pyramides ne se trouvent pas seulement dans l'ancien, mais également dans les paysages du nouveau monde. De l'Amérique Centrale au nord de l'Amérique du Sud, on trouve les traces de cultures développées anciennes. Tombées en ruines au cours des siècles, disparues dans la jungle sauvage, enfouies dans le sable ou pillées par les conquistadors espagnols, nombre de ces pyramides et une grande partie de leurs trésors ont été perdus. Cependant, certaines ont conservé leur grandeur et leur puissance jusqu'à aujourd'hui.

La vallée de Moche au nord du Pérou abrite la plus grande d'entre elles : la Huaca del Sol, connue sous le nom de pyramide du soleil, face à la Huaca de la Luna, pyramide de la lune. Comme frère et sœur, elles servaient aux Mochicas de site de rituels, d'habitations et à des fins funéraires. Elles constituaient le centre de leur culture dont on trouve des indices jusqu'au VIIe siècle après J.-C., avant de disparaître brutalement. On pense qu'un changement des courants maritimes au niveau de la côte modifia radicalement le climat et fit périr l'agriculture des Mochicas. La famine et une guerre civile firent le reste pour balayer la culture évoluée des Mochicas. Quelques siècles plus tard, les Mochicas rescapés s'intégrèrent dans la civilisation des Chimus qui régna jusqu'à la fin du XVe siècle, et qui s'éteignit avec la Huaca del Sol sous la tempête de feu des conquistadors espagnols.

Le déclin soudain des Mochicas semble plus qu'étonnant. Qu'est-ce qui fut en mesure d'inverser les courants et de provoquer la perte d'une nation entière ? Il faut pour parvenir à ce résultat des effets fondamentaux sur la nature. Seuls des objets de la taille d'une lune ou d'une planète possèdent un champ de pesanteur pouvant influencer les marées et ainsi les courants. Les Babyloniens rapportent que la lune était autrefois de la même taille que le soleil. Néanmoins, il est depuis longtemps su que ces deux astres sont loin de se valoir en taille et il ne reste bientôt plus que l'angle de vue de l'observateur comme solution. La lune se trouvait dans les temps anciens bien plus proche de la Terre, paraissait donc plus grosse et plus claire, et possédait ainsi plus d'influence sur les marées.

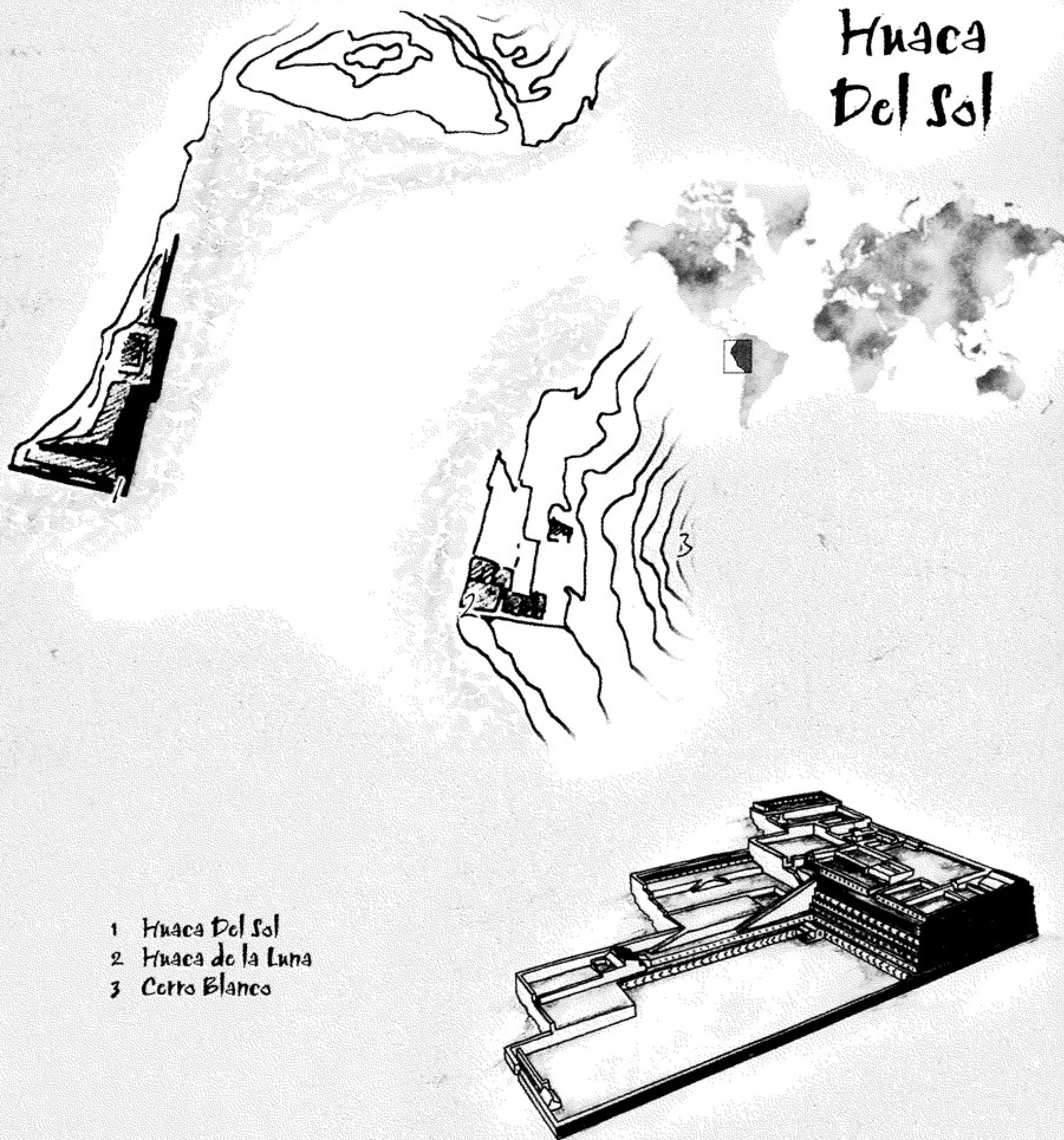
L'effet géométrique et géomantique des pyramides est souvent instable ; de petites perturbations peuvent nuire à leur fonctionnement ou même l'inverser, destin que connurent les Mochicas. Leur culture accordait une grande place aux victimes de sacrifices sanguinaires. Alors que les simples paysans pensaient que les dieux étaient ainsi apaisés, les prêtres en connaissaient le véritable effet : le sang était le « carburant » du « moteur » de leur pyramide en fonctionnement permanent. Chaque culture trouva ses propres rites pour faire fonctionner les pyramides et ceux des cultures développées d'Amérique du Sud étaient sans aucun doute, et de loin, les plus cruels.

Le dernier grand rituel sacrificiel des Mochicas entraîna leur déclin. Un Chien de Tindalos passa par la pyramide lors de son voyage à travers le temps et l'espace et fut attiré par la cérémonie en cours. D'autres représentants de sa race le suivirent et attaquèrent les personnes rassemblées. La quantité de sang répandue fut si importante que le « moteur » de la pyramide perdit sa cadence. La lune quitta alors son orbite et se plaça dans celle que nous connaissons aujourd'hui.

A la demande des gardiens d'Argos et inspirés par l'expérience du rituel auquel ils se sont livrés, les investigateurs entreprennent un voyage vers le nord du Pérou. Là-bas, ils peuvent accéder aux deux pyramides par la ville de Trujilio. La pyramide du soleil n'est plus qu'une triste ruine. Pillée et détruite par les conquistadors espagnols, elle ne sert plus que de souvenir d'ères révolues depuis longtemps. La pyramide de la lune vient en revanche d'être dégagée par un groupe d'archéologues. Cependant, des accidents inexpliqués ressemblant à des sacrifices ont contribué à maintenir à distance les ouvriers des fouilles. On relate que des travailleurs commencèrent brusquement à s'entretenir dans des langues étrangères ou à se souvenir de choses qu'ils n'ont jamais pu vivre.

Rapidement, les personnages se rendent compte que la clé se trouve dans la pyramide encore fermée et inexplorée. Il existe certes un accès à l'intérieur, mais aucune exploration n'a encore été effectuée. La manière dont les aventuriers entrent dans la pyramide est du ressort de votre créativité, mais ils ne se laissent pas arrêter par des histoires de fantômes.

Les grands évènements projettent des ombres qui parfois leur survivent pendant des siècles. Dans le cas présent, un écho du cruel massacre des Mochicas par les Chiens de Tindalos a survécu : prisonnier dans les murs de la pyramide de la lune, le souvenir tente encore



de s'immiscer dans les esprits de ceux qui osent explorer ce lieu.
Ces circonstances aident autant qu'elles posent problème aux personnages. L'aura de la pyramide de la lune agit sur tous les humains et ils seront certainement sujets eux-mêmes à sa mémoire. Ils incarnent alors les pauvres âmes qui fuirent pendant le massacre dans le dédale de la pyramide, expérience à peine surmontable pour leur santé mentale. Dans d'autres visions, ils sont les prêtres défunts qui tentent de trancher la gorge de leurs camarades. Nombre de ces brèves personnifications tournent autour d'un grand-prêtre qui tente de sortir de la pyramide de la lune avec un artéfact, un singulier poignard rituel. Cette entreprise est vaine car les Chiens de Tindalos n'épargnent personne. Dissimulé dans les angles les plus reculés de la pyramide, les investigateurs trouvent le cadavre écrasé du grand-prêtre, accompagné du poignard posé à ses côtés. C'est ce poignard la « clé » que les aventuriers recherchent pour retrouver la trace de la pyramide maîtresse.
La facture de l'artéfact ne semble pas du tout appartenir à l'Amérique, et les initiés penchent plutôt vers l'Asie. Cependant, les archéologues savent de source historique que les autochtones construisaient encore à l'époque des conquistadors des bateaux adaptés pour la mer et dont la charge utile pouvait atteindre les trente-six tonnes. L'existence de radeaux deux fois plus grands a d'ailleurs été prouvée dans un passé plus lointain. Y avait-il donc des liaisons nautiques ancestrales par l'océan jusqu'au royaume du milieu ? Quoi qu'il en soit, le poignard semble avoir été plongé dans une lumière vert jade, et où qu'il soit posé, la pointe de la lame indique, telle l'aiguille d'une boussole, un même point précis : la pyramide ultime.

La grande pyramide blanche

- **Pays** : Chine
- **Lieu** : Monts Qinling.
- **Itinéraire** : A environ soixante-cinq kilomètres au sud-ouest de la ville de Xi'an.
- **Type de lieu** : Centre difficile à repérer du fonctionnement de la pyramide.

La grande pyramide blanche est toujours l'un des sites de la culture humaine les plus entourés de légendes. La science occidentale découvrit le premier indice de son existence sur une photo prise en vol par le pilote militaire américain James Gaussman en 1945. À la recherche de troupes japonaises dispersées, il trouva une pyramide dont la hauteur fut plus tard estimée à plus de trois cents mètres. Ainsi, comparé à la pyramide de Kheops, elle serait deux fois plus haute. La nouvelle de la trouvaille ne put pas être confirmée avant longtemps pour des raisons politiques, et ensuite… *elle sembla avoir tout simplement disparu !* La science scolastique est entre-temps partie du principe que la pyramide blanche n'a jamais existé et qu'elle fut confondue avec un mausolée Maoling. Jusqu'à présent, aucune autre pyramide géante de ce type n'a été trouvée. Cependant, dans les cercles illuminés initiés, les rumeurs persistent à affirmer son existence.

Du point de vue du mythe, on trouve d'autres explications du séjour de la pyramide, car au cours de sa création, elle a pu être ancrée dans le monde mais pas dans le temps. Ce qui sonne tout d'abord comme un paradoxe est légitimé par son fonctionnement. Alors que toutes les autres pyramides empêchent les catastrophes, la pyramide blanche les synchronise dans le temps. Pour ses bâtisseurs, il était clair que rien ne dure dans ce monde. Chaque pyramide finirait par être détruite naturellement ou par la violence, et leur protection ne pourrait donc pas perdurer. Certes, la pyramide blanche, première de l'humanité, ne fut pas érigée pour cette raison, mais cette mission lui incomba en raison de ces mêmes principes qui définissent la forme des pyramides de façon non intentionnelle. Elle répartit l'action des pyramides dans le temps.

Telle une boîte de dérivation, elle garantit la poursuite de l'efficacité de la pyramide après sa destruction en la repiquant en partie dans un temps où elle existe encore. Cet effet ne dure pas éternellement, mais cela donne du répit à l'humanité qui laisse ce temps s'écouler par ignorance, jusqu'à ce que les catastrophes s'abattent à nouveau sur elle. Les cultistes illuminés représentent un danger bien plus tangible, car ils doivent lier les pyramides au présent pour les utiliser à leurs fins. Si cela se produisait, cela signifierait le déclin du monde.

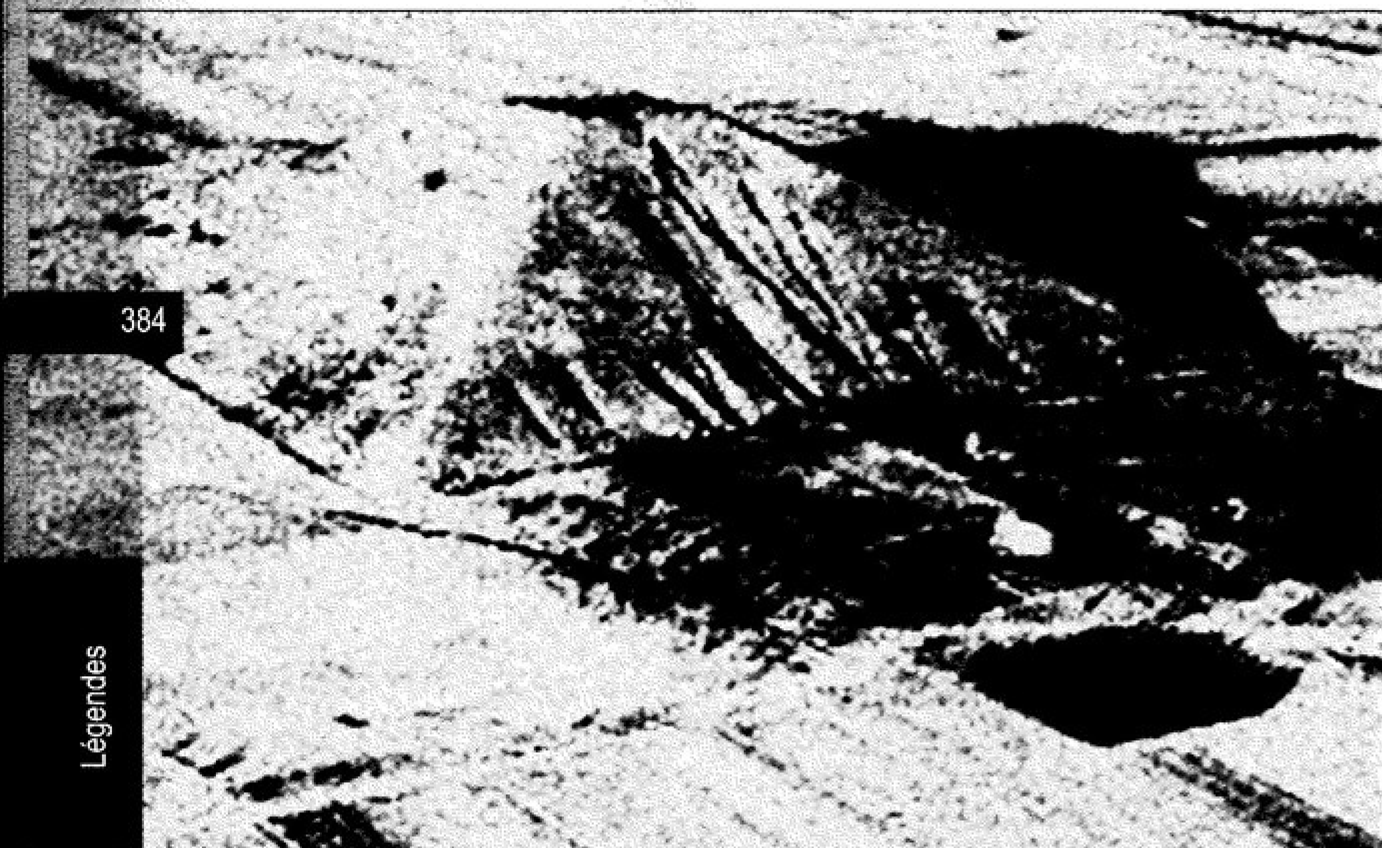
Le fonctionnement de la pyramide blanche implique certes qu'elle demeure au même endroit, mais qu'elle se déplace dans le temps pour synchroniser les diverses pyramides des quatre mille dernières années. Pour ancrer la pyramide brièvement dans le présent, il faut la clé, le poignard rituel conservé dans la Huaca de la Luna. Semblable à un goniomètre mystique, la clé fait apparaître la pyramide si elle se trouve à proximité.

Les voyages dans le monde entier et la quête des investigateurs touchent à leur but. Depuis l'Amérique du Sud, le périple se poursuit vers la Chine. Un voyage qui promet de nombreux désagréments car, dans la Chine des années 1920, la guerre civile fait rage. La fin de la dynastie Qing en 1911-1912 entraîne un conflit entre les nationalistes et les communistes pour la domination de la toute jeune République de Chine. Ces conditions ne sont pas favorables aux recherches d'une pyramide dont l'existence n'est pas encore prouvée à ce jour. Pour couronner le tout, les cultistes illuminés sont à nouveau sur les talons des personnages. Leur but, qui est de conquérir la pyramide la plus puissante du monde, est à présent à portée de la main et les conduit aux pires bassesses.

La pyramide blanche apparaît dès que les aventuriers s'approchent avec le poignard à moins de deux kilomètres. Poursuivis par leurs ennemis, leur chemin s'enfonce vers le cœur de la pyramide maîtresse. En raison de la structure temporelle particulière de celle-ci, il est très probable qu'un Chien de Tindalos s'y trouve, et cette fois, ce ne sera pas au cours d'une vision comme au nord du Pérou. Arrivés au centre, les aventuriers ont la possibilité de sceller la pyramide. Cependant, cela n'est possible que de l'intérieur, ce qui implique que l'un d'eux reste dedans, peut-être pour toujours.

Les investigateurs survivants éplorés pourront tout au moins se consoler en se disant que la Terre est stabilisée pour quelques temps. Et peut-être qu'en voyant la tombe de leur camarade s'enfuir à toute allure à travers le temps une idée germera en eux, celle-là même qui révolutionnera l'architecture du XX[e] siècle et qui conduira à l'absurde. L'idée de construction du Rock n'Hall of Fame de Cleveland, de la pyramide de la cour du Louvre à Paris, du siège de la Transamerica Corporation de San Francisco ou encore du stade de Memphis… En résumé : l'idée de bâtir des pyramides modernes !

Seul cliché de la grande pyramide blanche de l'année 1945



Terra Cthulhiana

Il fut un temps où les prêtres sacrifiaient à des dieux méprisants et magnifiques. Un temps où l'homme célébrait le Mythe au cœur de ses cités. Une époque révolue, dont l'évocation hante des ruines majestueuses et angoissantes.

Des noms chargés de mystères inspirent encore respect et appréhension : R'lyeh l'engloutie, l'Île de Pâques et ses Moais, Kadath la mystérieuse, Malte l'ancienne, le plateau de Leng et d'autres lieux mythiques. Avec *Terra Cthulhiana*, découvrez 29 de ces sites authentiques et mystérieux, souvent mis en scène dans des aventures pour *L'Appel de Cthulhu*. Apprenez également la vérité sur d'anciennes traditions humaines : la forteresse de Kyinda, les ruines du Grand Zimbabwe, la Cité sans Nom, l'île artificielle de Nan Madol, mais aussi sur la secte des assassins, les avions d'or de Colombie, les ruines souterraines des monts Panamint et bien d'autres.

Rongés par la jungle, engloutis par les océans ou dévorés par les sables, redécouvrez avec *Terra Cthulhiana* des mondes et des époques où l'histoire était faite de légendes.



Prix public conseillé 42 €

ISBN 978-2-917994-42-9







BRP A Basic Roleplaying Game

WWW.SANS-DETOUR.COM

